2005 22

独家专访 直面SQUARE·ENIX「骑龙者」系列制作人柴贵正!

电子游戏软件

GAME SOFTWARE



怀旧新浪潮

总力特辑 特别关注

美版珍藏

特别企划 独家整理



4大作彻底攻略

6大铁板体验

海豹突击队3/龙珠Z爆发/怪盗 史莱库巴3/数码指挥官

终极蜘蛛侠/孤岛惊魂/顶级网球/超级火枪英雄/战火兄弟连2/炽焰帝国 英雄

360首发抢购计划

第一时间进入次世代！现在开始准备！必读真书！

X箱软件阵新作完整直击：

GTA之父「反暴行动」/恐怖冒险经典「鬼屋魔影」/赛车扛鼎之作「山脊赛车6」/RARE名作续篇「完美黑暗ZERO」/硅骑士新作「神人」/Bioware新作「质量效应」

总169期 定价：9.80元

ISSN 1672-8866

电子游戏综合情报志

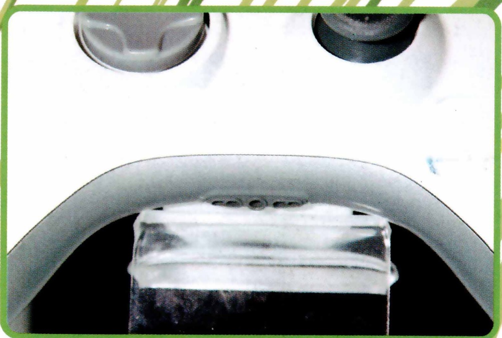

Sony Ericsson
不分日夜，光彩动人！
Sony Ericsson
QuickShare
4x Digital Zoom
VGA
Sony Ericsson
QuickShare
4x Digital Zoom
VGA
索尼爱立信
Z520c
独享多种变身彩壳以及多种来电闪灯模式，
时刻散发无限魅力。
打破不变的沉闷生活，全新索尼爱立信Z520c，白天尽显炫尚彩壳的
摄人色彩，晚上内置闪灯则与来电音乐铃声共同演绎无穷诱惑，二十四
小时，闪耀无处不在的动人光彩！
Style-Up™炫尚彩壳
来电变化闪灯
VGA数码相机
MP3铃音
www.SonyEricsson.com/cn
产品以实物为准，图片仅供参考。
原厂配件供应视个别市场而定。

Xb360

——首发抢购计划

红白机时代似还记忆犹新，然而二十年如同转瞬，无数曾经陪伴我们的“伙伴”已经成为匆匆的过客。在游戏的世界里，新伙伴的加入永远是令人兴奋与期待的。现在，他们的到来已经成为了一个时代的标志，之前的宣传活动也如同盛大的庆典一般。我们的心情已经随之激荡了半年，如今，与她见面似乎就是明天。360对于我们，如同花轿中的新娘，她的美丽藏在了鲜艳的盖头下面，之前的了解大都归于遐想，而今，我们要彻底揭开她的面纱，一睹其芳容。





←无线的设计能够带来无限的乐趣，无限的乐趣来源于360无限的精彩！



←笨重不再是Xbox的代名词，经过了360度的进化，如今的她只有高贵和典雅。

带领玩家通透了解XB360，提供最权威主机导购信息

XBOX 360™ 首发抢购计划!!

送走了国庆节长假，玩家马上要在接下来的11月迎来另一个盛大的节日，那就是次世代主机Xbox360的发售。我们应该如何迎接它的到来呢?当然按照自己的情况来衡量购买的方案，以及确定入手的软件阵容。本期特别策划将为所有打算购买Xbox360的玩家提供最细致权威的信息，同时也让抱持观望态度的玩家进一步了解这台次世代主机的情况。下面就开始我们的购买全攻略!





Xbox360配件价目清单

主机配件	美元价格	日元价格
专用面板	19.99	2100
20GB硬盘	99.99	—
64M记忆卡	39.99	3360
无线网络适配器	99.99	8925
无线手柄	49.99	4725
有线手柄	39.99	3675
充电器	19.99	1365
充电电池	11.99	1365
专用耳麦	19.99	2625
遥控器	29.99	2625
分量线	39.99	3675
S端子线	29.99	2625
VGA连接线	39.99	3675

最基本主机及配件的选购推荐

Xbox360在今年会推出美版、欧版和日版，其中美版为11月22日发售，分为299美元（约合人民币2400元）的“精简版”和399美元（约合人民币3200元）的“标准版”。日版主机预定在12月10日发售，不过没有分成两种版本，而是统一称为“Xbox360发售纪念套装”，定价为39750日元（约合人民币2800元）。至于12月2日发售的欧版主机，由于国内鲜有机会买到，下面就不做推荐了。

美版精简套装

- 主机本体
- 有线手柄
- 可分离式面版
- 专用电源
- 标准AV线
- Xbox Live会员认证



美版标准套装

- 主机本体
- 无线手柄
- 可分离式面版
- 专用电源
- 无线遥控器
- 网络适配器
- 20GB硬盘
- 头戴式耳麦
- 分量线
- Xbox Live 会员认证



日版Xbox360套装

- 主机本体
- 20GB硬盘
- 无线手柄
- 头戴式耳麦
- 无线遥控器
- 网络适配器
- 分量线
- 专用电源



最佳主机套装购买分析

想要在今年入手XB360的玩家肯定会有不同的需要，既然有三种套装可供选择，那么我们就要好好分析应该选择什么样的搭配。以下我们从三种购买动机来推荐一下各自的搭配方案。

一、最快速体验次世代方案

由于美版XB360最先发售，想要以最快速度玩到次世代游戏的话，购买美版主机当然是不二的选择。下面的方案适合于想要第一时间入手，又不考虑要实现太多功能的玩家。当然是购买最普通的“精简版”，另外再购买一块日版记忆卡就可以了，共需花费330美元，约合人民币2600元。Xbox360的精简版为的是能够让一般玩家接受，并且也足够玩初期一些对于网络支持没什么要求的游戏，然而因为只配有AV线，所以在画质上肯定也只能用勉强来形容。从实际购买的价值来说，精简版充其量就只能满足最基本的游戏需要，并且从价格上看，标准版已经算是非常实惠的了，关键是配件的价格太贵。上面的购买方案并不是最理想的选择，它仅比直接购买“标准版”少花了大约70美元，也就是560元人民币。可您非想省这笔钱的话，那就这么办吧，反正游戏是玩到了，绝对第一时间。

二、最实惠的第二时间购机方案

日版主机定在12月10日发售，虽然比美版晚了大半个月，可是价格却低了不少。日版套装基本拥有美版标准套装的所有关键配置，价格上却要便宜近400元人民币。好歹时间也没差多少，您若不是非得第一时间入手的话，这个套装再适合您不过了。相信这也会是国内大多数想要购买XB360玩家的选择。这个方案需要花费2800元人民币，时间慢的缺点几乎可以忽略。

三、购买美版标准套装的建议

购买美版无疑是第一时间玩到次世代游戏的唯一途径，然而前面说的第一种方案并不是非常理想的选择，而且就算是买了相对实惠的标准版也不见得是真正明智。因为如果选择的第一种方案，虽然配件少可是人家便宜啊。标准版呢?和日版基本一样，却贵400块钱，纯粹是图了个快。与其这样还不如购买日版主机合算。本方案需花费3200元人民币，绝对最快速达成最完美配置，代价就是花高价买同样的东西。

XBOX360 随机购买软件精品推介



新品大作如潮涌 春节前导购大推荐

在XBOX360即将发售之际，我们特别为大家列举了主机发售后一直到春节的精彩游戏，以便玩家选择购买。新一轮的家用机大战的序幕可以说是由XBOX360首先拉起，因此首发的游戏自然是精品如潮，但最近的游戏以美版占据主要地位，运动和射击类游戏更是大放异彩。相信大家绝对能满意XBOX360的强劲机能和软件厂商的认真制作。次世代主机不单为玩家们带来了全新的视觉感受，还让玩家们可以亲身感受到震撼的音效，而这些正是科技进步的最佳证明，在科技发展的今天，利用次世代主机玩家确实可以不出门而历经天下事。最后再罗嗦一句："竞争万岁！"

美日版春节前发售游戏列表

外文名称	中文译名	类型	发售日	版本
Marble Blast Ultra	彩球闯天涯	益智解谜	2005.11	美版
Everyparty	全民派对	益智	2005.12.10	美版
Peter Jackson's King Kong	金刚	动作冒险	2005.12	美版
Amped 3	天空3	体育竞技	2005年4季度	美版
Call of Duty 2	使命召唤2	第一人称射击	2005年4季度	美版
College Hoops 2K6	大学篮球2K6	体育竞技	2005年4季度	美版
Condemned：Criminal Origins	背罪者：罪恶起源	动作冒险	2005年4季度	美版
Dead or Alive 4	死或生4	对战格斗	2005年4季度	美版
FIFA Soccer 06	FIFA足球06	体育竞技	2005.11.22	美版
Frame City Killer	幻城杀手	动作冒险	2005.11.15	美版
Full Auto	Full Auto	赛车竞速	2005年4季度	美版
GUN	枪火	动作射击	2005.11	美版
Kameo：Elements of Power	妖精公主 神力原理	动作冒险	2005.11.22	美版
Madden NFL 06	美式足球大联盟06	运动竞技	2005.11.22	美版
NBA 2K6	NBA 2K6	运动竞技	2005.11	美版
NBA Live 06	NBA Live 06	运动竞技	2005年4季度	美版
Need for Speed Most Wanted	极品飞车 最高通缉	赛车竞速	2005.11.22	美版
Perfect Dark Zero	完美黑暗Zero	第一人称动作射击	2005.11.22	美版
Project Gotham Racing3	大都会赛车3	赛车竞技	200511.22	美版
Ridge Racer 6	山脊赛车6	赛车竞技	2005.11	美版
Test Drive Unlimited	测试赛车无限	赛车竞技	2005年4季度	美版
The Elder Scrolls IV：Oblivion	上古卷轴IV：忘却之地	角色扮演	2005.11	美版
The Godfather	教父	动作冒险	2005年4季度	美版
The Outfit	武装火力	动作射击	2005年4季度	美版
Tiger Woods PGA Tour 06	老虎伍兹高尔夫巡回赛06	体育竞技	2005年4季度	美版
Top Spin 2	顶级网球2	体育竞技	2005年4季度	美版
ニードフォーススピードモストウォデット	极品飞车 最高通缉	赛车竞速	2005.12.10	日版
DEAD OR ALIVE 4	死或生4	对战格斗	2005.12.10	日版
フレームシティ	幻城杀手	动作冒险	2005.12.10	日版
リッジレーサー6	山脊赛车6	赛车竞速	2005.12.10	日版
[em]-eNCHANT arM	魔导奇兵	角色扮演	2005.12.10	日版
エブリバーティ	全民派对	动作冒险	2005.12.10	日版
トム.クランシーシリーズ.ゴーストリコン：アドバンスウォーファイター	幽灵行动	第一人称射击	2005.12.10	日版
真三国无双4 Special	真三国无双4 Special	动作冒险	2005.12.10	日版
レッスルキングダム	摔角王国	体育竞技	2005.12.10	日版
ナインティナイン.ナイツ	九十九夜	动作冒险	2006.1	日版
PGR3.ブロジェクトゴッサムレーシング3	大都会赛车3	赛车竞技	2006.1	日版
天外魔境ZIRIA遥かなるジパング	天外魔境	角色扮演	2006.1	日版

推荐游戏 Full Auto

推荐度：★★★★



本作一直是最受期待的XBOX360游戏之一，从厂商公布的游戏图片来看，的确没有让玩家失望。烈火熊熊的燃烧场面在游戏中有了很好的表现，而车辆穿越烈火的场面更是魄力惊人。平时车辆在道路上的撞击，攻击都与真实生活中完全相同，而车辆遭受撞击的腾空动作也是一气呵成，车体在空中的动作也是行云流水，并没有丝毫的停顿和迟缓。几乎完美的图像为玩家带来的视觉效果，再加上游戏紧张激烈而为玩家带来的刺激感觉，必将带来新的游戏浪潮。

编辑个人推荐
SEGA立意新颖的暴力飚车游戏，独特的爽快感和速度感值得细细品位

推荐游戏 使命的召唤2

推荐度：★★★★☆

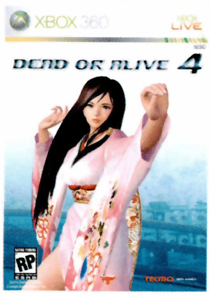


战争永远是游戏的常备主题，这款以第二次世界大战为主要题材的游戏一直很受玩家期待，尤其是那些喜欢射击类型游戏的玩家。登陆XBOX360平台的本作更将烟雾、火光、爆炸等效果做得逼真无比，将会给玩家带来亲临战场的感觉。在游戏中的光线变化都会产生隐匿效果，令战斗更加紧张激烈，玩家不单要注意敌人还要考虑到天气的因素。个人认为作为一款第一人称射击类型的游戏有两大要点：一是临场的感觉，二是变化性，而这两点都在本作中得到了充分表现，因此强力推荐。

编辑个人推荐
同类型FPS游戏的代表作，出色的气氛营造和系统安排，绝对不要错过首发体验

推荐游戏 死或生4

推荐度：★★★★☆



尽管本系列一直是业界争论的焦点，但在玩家中的人气就是该系列成功的最好证明，这次更是与XBOX360同步上市的首发游戏。在次世代主机的机能下，画面自然毋庸置疑，无论是人物造型还是战斗场景都有了大幅度提升。虽然本作强化了系统，招式判定和难度也进行了改良修正，但是感觉还是缺少打击力度，背景的物体较多，并会影响玩家的格斗流畅度，例如会发生两个人被一扇屏风阻断而谁也碰不到谁的情况发生。不过就算是还有些许的不足，本作应该还是死或生系列FANS们必买的作品，因为其中的MM还是非常养眼的。怎么说呢？单纯喜欢格斗的玩家能从中看到进步，喜欢角色设定的玩家更能乐在其中！



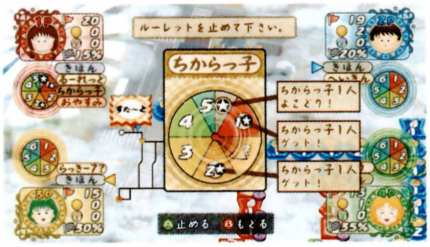
编辑个人推荐
加入了HALO中的角色，更多的服装和道具，一直喜欢系列作的话，还用犹豫吗？

推荐游戏 全民派对

推荐度：★★★★



游戏面向低龄玩家，似乎是一款创意小游戏合集。游戏的画面清新自然，Q版的人物非常可爱，更会让女性玩家和低龄玩家感动。本作是一款创意十足的游戏，而且将多个小创意完美结合，使玩家在次世代主机上一样能沉浸在轻松自然的游戏世界，并且本作可以多人合作，更能让玩家感受到竞争的乐趣。虽然说该作品并没用利用次世代主机画面的强大机能，但依然非常赞赏该厂商这种并不因机能强大而盲目追求华丽画面，而继续靠游戏性获得玩家的精神。



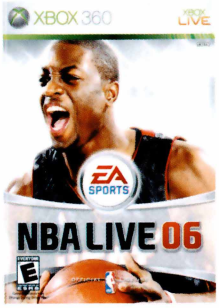


编辑个人推荐

少见的全家欢类游戏，更有小丸子中的角色，在360上体验轻松游戏的感觉真不错

推荐游戏 NBA Live 06

推荐度：★★★★



篮球运动是广大青年的至爱，而本系列正是EA出品的全球最畅销的跨平台篮球游戏，登陆XBOX360也是意料之中的事。通过本作的画面发现XBOX360演算能力确实强劲，从游戏的细节刻画更能体现出来。比如说球员的面部表情刻画，随着球员身体状态的不同面部表情也大不相同，而且每名球员的五官和表情真实再现，都让人一看便能知道是哪名职业球员。游戏中的光影表现也再上高峰，除了多光源照射外阴影的表现更为真实，给玩家带来了真正的现场感觉。





编辑个人推荐

新作在革新方面有所妥协，但作为新主机上的NBA，还是能从其他方面带来惊喜的

推荐游戏 幻城杀手

推荐度：★★★★



该游戏为NAMCO的美国分公司制作，采用全新引擎制作并且是第一家用该引擎制作游戏的日本公司。游戏中加入了大量的枪战、飙车等大量火爆要素，紧张刺激的游戏节奏扣人心弦。厂商宣称在这款游戏中会为玩家带来全新的感受，可以让玩家亲身体验最真实的视觉和物理效果，从游戏画面的图片看来，这的确不是厂商的一面之词：繁华的街道与现实世界几乎没有差别，而人物的姿势动作也没有丝毫的不协调感，绝对可以让玩家亲身体验到杀手的真实生活。



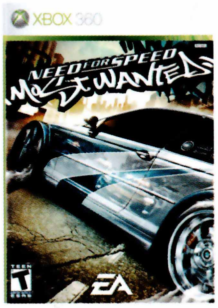


编辑个人推荐

莎木+GTA，带有强烈中国色彩的动作游戏，NAMCO品质保证，应该错不了

推荐游戏 极品飞车 最高通缉

推荐度：★★★★



又是一款赛车游戏，但是本系列却是已经在游戏业界驰骋多年的经典游戏。记得多年前曾经与三五好友一起在PC版上享受着赛车的乐趣，当时那种快乐更是永生难忘，对于这款登陆次世代主机的经典之作更是不能错过。本作在画面上比以前作品有了质的飞跃自不用说，无论光线、阴影、车体等都得到了真实表现，在次世代主机的技术力的支持下，玩家甚至可以切实感受到高速奔驰的驾驶感觉，尤其是狂飙时街道两旁的景物，也与真实生活中完全一致。



编辑个人推荐

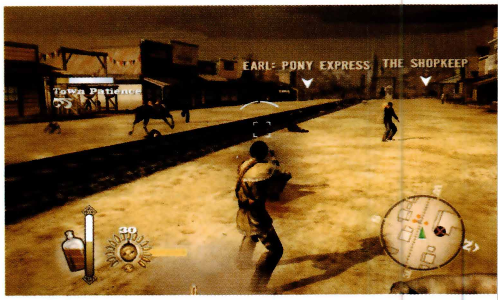
代代都挑战硬件性能的系列最新作，在360上的表现绝对是值得期待的

推荐游戏 枪火

推荐度：★★★½

本作是一款由NEVERSOFT ENTERTAINMENT小组开发的动作射击游戏，XBOX360真实再现了美国西部场景，将玩家带到了牛仔的故乡。可惜由于本作是一款典型的暴力游戏，游戏中本已经充满了血腥暴力，在次世代主机下这种血腥暴力则被描写得更加形象真实，会给玩家带来强烈的视觉冲击，对低龄的玩家更会带来不良影响。因此如果是已经成年的玩家尚是可以用来发泄一下平日积累的郁闷与不快，而未成年的玩家还是严格按规定办事，此类游戏不沾也罢。







编辑个人推荐

少有的西部动作射击游戏，风沙黄昏的浪漫感觉独一无二，特色明显，值得尝试

推荐游戏 背罪者 罪恶起源

推荐度：★★★★



由英国实力派游戏软件开发商MONOLITH PRODUCTION开发，世嘉发行的本作是一款血腥恐怖游戏。一直以来感觉欧美的恐怖游戏侧重于视觉上的表现，日本的恐怖游戏则比较侧重于心理，而这款游戏可以说是将两种恐怖结合，为玩家带来更深一层次的恐怖感受，表现出次世代主机下的全新恐怖。在游戏中到处潜藏着致命的反社会分子，到处都是危机四伏，任何时候都不能大意，一个小小的疏忽就能为玩家带来不可挽回的损失。但由于游戏的类型，恐怕会失去一些低龄的玩家。





编辑个人推荐

恐怖暴力的FPS冒险游戏，本作的故事背景值得深入探究，但暴力倾向有些过份

推荐游戏 天空3

推荐度：★★★½



冰雪世界中尽情飞翔，自然风光中一展雄姿。本作可以说是滑雪游戏系列的终极之作，比任何滑雪游戏拥有数量

更多，种类更丰富的滑雪花式。本作充分利用了XBOX360的强力机能，将画面表现发挥到了极致，不但人物的动作酣畅淋漓，而且真实再现了白雪皑皑的高山峻岭，连冰雪下的树枝这类细微的小节也精心制作，微风拂过的森林随之轻舞更让这冰冷世界充满了生机与活力。而近年来，滑雪更是冬季最流行的室外运动，相信喜好滑雪运动的玩家肯定不会错过本作。

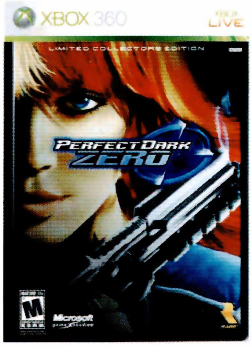


编辑个人推荐

新世代主机的滑雪游戏，喜欢极限运动的玩家应该不能错过最刺激的画面效果

推荐游戏 完美黑暗Zero

推荐度：★★★★



Perfect Dark是由英国著名的游戏开发公司制作，曾经在任天堂主机N64上发售，不但获得了成功，而且还获得了多个国际奖项。而这次推出的本作更是新主机上的扬名作品，自然保持了该系列的优秀品质。从游戏的画面上确实可以看出XBOX360的机能强劲，远距离的人物无论是行动举止还是面部表情都明朗清晰，背景画面也得到了大幅强化，由远及近的物体全部线条分明，并且很有层次感。看来XBOX360的强劲机能确实非常适合制作动作游戏和这类第一人称射击游戏，在佳作倍出的市场本作也能一展风采。



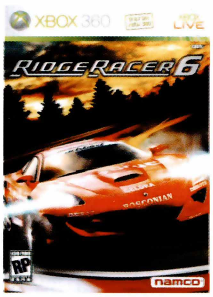


编辑个人推荐

RARE的精品素质，360的首发保证，著名游戏的最新续作，有这三样做保，没的说

推荐游戏 山脊赛车6

推荐度：★★★★★



《山脊赛车6》这款游戏如果不推荐，估计绝大多数的玩家都不答应。这款作品自PS时代就是赛车类一线大作，虽说到了“进化”这一作的水平有所倒退，不过我们还是有理由寄希望于品质大幅提升的正统续作。本次登陆Xbox360的最新作《山脊赛车 6》，在游戏的画面上将有大幅的提升这已经是人所共知的了，另外永濑丽子的加盟更让这款作品增加了不少吸引力。至于系统方面，玩家根本不用担心。PSP版《山脊赛车》中的氮气加速系统继续保留，提供给你的爱车超强的动力，让你体验无比刺激的疯狂飙车。“山脊”系列与“GT”的最大区别就是强调速度感，现在说本作一定会摆脱上一代的阴影似乎还没有确凿的证据，不过就目前得知的游戏概况来看，游戏的风格还是基本做到了“回归”。喜欢赛车的玩家决不能错过这款好游戏，本作在首发的赛车作品中如果数第二，相信没人敢称第一！





编辑个人推荐

拥有最高人气的赛车新作，改换门楣后的革命第6代，极致的爽快没人能够抗拒

推荐游戏 FIFA足球06

推荐度：★★★★



“FIFA”系列向来都是PC平台要先于家用机推出的，所以在XB360版推出之前，很可能许多玩家都已经玩到这款游戏了。而且相对于人气极旺的“胜利十一人”，FIFA在真实度和操作感都要略逊一筹。但基于近几年来的改进，如今的FIFA系列已经有了非常大的提高，也正是由于这种提高才令这两大系列进入了互相竞争互相学习的良性循环阶段。就本作来说，操作感已经完全不成问题，游戏的操控、细节的定制、高度仿真的效果还有颇富深度的经理模式都能让你为之沉迷。本作还会提供很多可供选择的球队，更高的画质和更耐玩的游戏性。本作最大的变化就是职业模式的改进，前作中的职业模式令人非常失望，因此这次的职业模式由曾开发了“足球经理”游戏系列的小组重新设计制作，几乎包含了“足球经理”中所有的内容。如此一来，这款作品的可玩性几乎可以变为原来的两倍！这次FIFA的进化真是非常厚道。





编辑个人推荐

在实况新作还没有推出360版之前，我们能够选择的画面最好的足球游戏就是他了

推荐游戏 九十九夜

推荐度：★★★★★



这次在东京电玩展上，我们的特派编辑两次排长队就是为了要玩这款游戏。听他们回来形容说，如果玩了这款游戏之后，什么“无双”根本就一钱不值了。眼看着同屏呈现最多2000人的大魄力战斗场景，谁能够不热血沸腾？虽说元气版的“战神”宣传能够万人同时作战，但毕竟PS2的机能有限，所谓的“万人”可能是利用某些方法造成的视觉效果。《九十九夜》可是实实在在的“千人斩”啊！搭配上款屏幕后的视觉冲击力绝对不是一般“无双”可以比拟的。如果非要比较的话，恐怕只能寄希望于《三国无双5》了。本作的画面用“炫”来形容都好像有点苍白，魔法的效果连自己都被深深的震撼。另外敌人的AI也更接近于正常人。最后再透露一点消息，那就是水口哲也曾说过该作会计划推出中文版！而且是随大陆行货360首发！不过美日版也可以接受，因为剧情只是次要部分，在战场上拼杀才是最过瘾的！



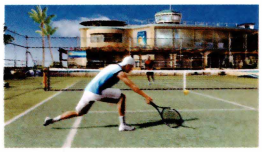


编辑个人推荐

杀人如麻的刺激感，爽快的大魄力画面效果，新世代主机的动作游戏第一品牌

推荐游戏 顶级网球2

推荐度：★★★★



前一作的素质相信大家都很了解，因为不久前才刚刚发售。续作这么快就推出，可能会让人担心除了画面之外其他方面的提高不会太大。没错，这也正是我们所担心的。不过话说回来，一款网球只要手感好，视角和判定上没有问题，到底还需要改进多少？因此在玩过了前一作后，感觉只要续作能够保持这种水准就不会差到哪里。所以现在我们只要关心画面就好了。在最近公布的游戏画面中，我们可以看到不论是人物建模、衣服纹理还是光影效果等方面都展现出近乎CG的感觉，人物皮肤上柔和的反光更是以往只有在CG动画中才能体现出的效果。另外游戏中收录了网坛16位超级巨星，对于每一个人的细节刻画也都非常到位，不仅是面容相像，其他一切技战术特点也都按照真实情况得以还原。好了，其他也就不用多说了，如果你还有担心的话，玩玩前作吧，续作会比它强很多哦。



编辑个人推荐

最强网球游戏的最新续作，360的强大性能将把游戏进化成逼真的现场表演

XBOX LIVE的网络乐趣

不轮是XBOX360还是其师兄XBOX，XBOX LIVE网络功能一直都是微软为其主机宣传的一大卖点。经过几年的发展与积累，XBOX LIVE已经有了很大的进化，想要完全体会新主机XBOX360的魅力，我们就必须参与到XBOX LIVE网络之中亲身去体会。



选择适合自己的服务种类

为了满足不同需要的玩家，微软提供了两种不同的服务方式，其中银卡会员的服务是免费的，功能相对有限，而需要支付费用的金卡会员功能则要丰富的多。其实要成为金卡会员的费用也不高，全年59.99美元还附送一个月，换算成人民币也就是一年500元人民币（也即40多元一个月），我国玩家还是可以接受的。

●银卡会员（免费）

创建网上玩家档案
可进入XBOX LIVE商场
可发送声音及文本消息
可1对1与人进行音频聊天
可接收金卡会员发送的视频消息
大型多人网络游戏MMO（视游戏不同可能需要额外付费）

●金卡会员（缴费）

包含所有银卡会员可享受的服务
网上多人游戏模式
进行视频聊天
参加网上游戏竞赛
参加XBOX LIVE上举办的各种活动

在XBOX LIVE上可以玩到什么

多人同乐■XBOX LIVE最基本同时也是最重要的功能就是为玩家们利用网络进行多人对战和游戏提供了一个非常便利的平台。一般来讲，支持XBOX LIVE的游戏主要有两种形式：一是多人对战或是竞赛的游戏，例如对战格斗、体育竞技、赛车以及第一人称射击等类型；另外一种是多人合作冒险的游戏，例如PS2上大红大紫现在移植到XBOX360上的FF11这种大型的网络RPG。XBOX LIVE不但为玩家们提供了一个互相竞争同时也是一个互相交流学习的平台，这也是咱们玩家登陆XBOX LIVE最大的动机(笑)。

XBOX LIVE商场■所有通过XBOX360上网的玩家创建了自己的帐号后都可以来这个商场，这里可以下载到许多好玩的东东，包括最新的游戏影像、宣传视频、新的游戏关卡、地图、武器、交通工具等等。估计玩家们除了玩游戏去得最多的地方就是这了。

聊天与交流■以前想在XBOX LIVE上聊天要求玩家们必须同时玩同一款游戏才行，现在则完全取消了这些限制，玩家们可以"随时随地"地进行聊天，例如你正在玩游戏而与聊天的对象则或许正坐在电视前观看电影。不过玩家想要音、视频聊天的话就必须双方都是金卡会员，当然，摄像头和耳麦都是必备品——其实有一套69.99美元/年的会员付费方式中就会赠送这些周边。





创建自己的玩家档案■就像我们在现实生活中有自己的名字、在网上有自己的ID一样，在XBOX LIVE中同样也需要我们首先创建一个只属于自己的玩家档案。这个玩家档案中将记录有关于你的详细资料——当然这些资料都是在创建的时候由玩家自己填写，创建以后玩家自己也可以再做修改。在XBOX LIVE上进行多人对战一般都要求玩家们找到其余玩家一起游戏，通过这些资料我们就可以找到与自己实力相当的玩家对战或是搜寻适合自己的其他玩家一起在游戏中冒险，同样别的玩家也正是通过这个档案中记录的资料来找你的，所以说，玩家档案是非常重要的。玩家档案记录的信息中，最重要的是玩家身份卡、游戏分数、声望、玩家类型和成绩五大要素。其中玩家身份卡类似于身份证，我们可以根据身份卡上的资料来搜索与自己有着相同兴趣、生活习惯等等的玩家；游戏分数是根据玩家们在不同游戏中的表现而积累的总成绩，不失为快速判断一个玩家水平高低的标准，也可以见证玩家自己的游戏水平；声望是根据其他与你接触过的玩家对你的评论而定的，声望越高的玩家也就越值得信任：玩家类型表示自己喜欢的多人游戏种类，例如"Pro"代表该玩家喜欢竞争性很强的游戏，而"Family"的玩家则多是偏爱轻松一点的游戏。

更多玩法，更多快乐

观众模式■进行网络对战一是与其他玩家竞技，另外一个作用就是学习与交流，在交流中进一步提高自己的游戏水平，学习的方式一般有两种，一是直接参与竞技，在实战中体会，另外一种就是作为一名旁观者，从更客观的角度来学习。XBOX LIVE提供的观众模式正是为此而设置的，只要游戏支持，玩家就可以选择观众模式然后进入游戏进行观看。

游戏竞赛■除了平常玩家们自发的多人对战，微软官方还会不定期的举办各种游戏竞赛，玩家只需坐在自己家中就可以与来自世界各地的同好们一决高下，取得好成绩的话还会得到各种不同形式的奖品。

多彩消息系统■在新的XBOX LIVE中，我们给别的玩家发送消息除了文本形式外，甚至还能够发送声音甚至是视频消息，这样一来即使好友没有在线无法视频和语聊也可以通过各种形式更加生动的消息留言给他们。

游戏分级监督■家长可以通过这个功能设置相应的允许游戏级别，将不适合孩子玩的游戏过虑掉，玩家自己在选择游戏时最好也要"自觉"一点。

好友列表功能扩充■类似QQ或是MSN这样的通讯软件，在XBOX LIVE上，玩家也可以自制好友列表，将经常一起在网上玩游戏的其他玩家添加到好友列表中方便下次游戏时可以直接找到他们。此外在最新版的好友列表中，我们还可以看到列表中朋友们自己的好友列表——当然，前提是对方允许。

评价其他玩家■我们可以对列表中其他玩家进行评价，比如一起玩的次数多而且喜欢同玩的朋友给出高评价，这样以后只要双方同时允许，系统就会自动将你们连接起来；如果是那些不大喜欢的玩家就给出低评价，如此与他们联线的几率就会非常小了。

全球第一个基于家用机的网络 利用XBOX LIVE体验更多乐趣

XBOX360 售前准备

——圣诞前最后的骚动

如果你吃遍天下美食，最后一定会悟出两个道理：1、适合自己口味的才是最好的；2、所谓最好吃的东西，往往是给客人享用的，而不是自己。大屏幕的显示设备也是一样，买回来以后，那种感动持续不了多久，因为游戏需要的时间比电影长得多，时间久了人会疲劳，到最后往往是客人来了展示一把，最后自己还是滋滋有味地用小电视去研究游戏。把电影院生搬硬套地弄到自己家里，是对感官的一种杀鸡取卵的做法。街机有街机的特色，掌机有掌机的特色，所以家用机也得针对自己的定位，做出正确的消费判断。

XBOX360的视频输出部分，会随主机同步推出色差端子（Component，支持480i、480p、1080i、720p）输出线以及AV端子（Composite，支持480i）端子输出线，后续会推出S端子、加强型SCART RGB端子以及VGA端子输出线。这个对已经购买准高清电视的玩家来说，无疑是一件令人欣慰的事情：HDMI接口虽然是下一代数字接口的标准，但是就目前来看，几乎所有带此接口的电视，都在15000人民币以上，而且目前这些等离子和液晶电视，尚处于成长阶段，虽然不能说不成熟，但是发展空间仍然很大，所以目前对于资金不是十分富余的玩家来说，这些产品的性价比十分差，甚至不如购买液晶正投＋高级幕布来得划算。

在推荐各位买电视之前，有必要再提及一些电视的特点和一些容易产生的误区。既然主题是XBOX360，那么普通标清电视就不再提及了，这里的**关键词是：高清。**

索尼HZ34M80说我也可以显示16:9的高清，HR36就笑了
HR36说我看电影的时候画面比较大，液晶电视就笑了
液晶电视说我通杀各种视频格式，全世界都笑了……

上面的话说明了几个问题，当中最突出的就是最后一个，液晶电视是目前分辨率最高的电视，理当是对应所有的视频格式，其实却不然。因为液晶电视（包括等离子）都是点对点方式的输入，比如一个液晶电视的分辨率最高达到1920×1080，那么只有当输入信号此分辨率的时候，画面最清晰，而输入其他分辨率的时候，会采用插值算法而导致画面模糊不清。当然有些信号还是可以勉强接受的，比如1280×720，采用每两行电视线信号插值成3行，这样整数倍的方式也可以说得过去。而传统CRT电视是模拟电视扫描线方式显示，可以实现无级放缩，到反而讨巧了，只是目前CRT少有这样的高分辨率显像管，能买到的高清管少说也数十万人民币了。

XBOX360的音频输出，虽然可以自由制订输出的声道数和环绕声规格，但是目前的功放大多数是统一规格的DTS或者DD（杜比数码）环绕声，所以XBOX360也只得按照这个标准来制作游戏，所以买传统的AV功放即可完全享受XBOX360强大的立体空间声效。目前的DTS和DD还分为5.1和6.1声道，6.1声道是前3后3的声道规格，是目前最好的环绕声格式，但是由于后中置音箱通常要摆放到沙发后面一定距离，而中国家庭环境一般都是沙发贴墙的做法，所以后中置的摆放显得不太方便，效果也不太理想，所以5.1仍然有它存在的道理（目前还是主流）。

下面的推荐设备，是最时效＋最热门＋性价比最高＋亲自使用体会的器材，亦有其他好的器材未被推荐，请自行参考。

入门级视频设备

电视：索尼HZ34M80 6500～7000元

此电视上市两年左右，价格从最初的9990降到了现在的7000元左右，从画质上来说仍然是市场最高典范，16：9画面的时候大约有31寸的大小，在距离1.5～3米观看此电视还是比较合适的，小客厅和卧室的“温馨玩法”都可考虑此款电视。它的唯一缺点就是太笨重了，几乎80%的套房大门都比它的外包装壳小，所以只能在门外拆开，然后用两个男劳力搬进去，外包装只好付诸东流了……

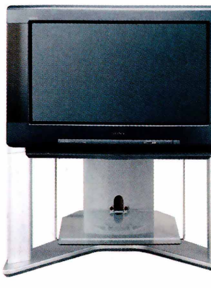
在显示高清信号方面，由于本身带宽和分辨率的限制，HZ34M80不能完全显示720P/1080i的信号，但实际使用中发现720P信号能够基本接近理想水平，而1080i的边缘则比标准高清来得模糊，尤其是看文本的时候不太理想。预算不够的朋友，可以考虑HZ29M80，即34寸的缩小版，指标无任何变化。价格大约5500左右。



中高级视频设备（选择1）

电视：HR36M80 9000～14000元

“中级资产阶级”的不二选择，各项指标，包括价格在内，都可以用“成熟”二字来概括，它仿佛40岁的中年男人，稳重、大方，黑色西装般的外表中透着成熟男人的淳厚……就算不开机的时候，放在房间内，那俨然也是个艺术品，呵呵。



16：9的屏幕注定了它在CRT领域将是个不败的王者，两年前上市的时候，价格18000元，目前降到了9000这个价位，应该说是可以接受的。小编预计在一年内如果此机没有停产，今后的降幅将在500元之内，所以正在犹豫是否还会跌价的朋友，可以出手了。

中高级视频设备（选择2）

索尼“博大晶深”系列3lcd液晶背投 20000元上下

此背投系列的优势在于大屏幕和低价位，缺点是在太近的距离观看的话会有暗角问题，色彩比CRT稍差，亮度不及液晶电视，但是在50寸屏幕下完全对应720P的超精细分辨率加上不到20000的价位，优势是十分明显的。背投彩电的灯泡问题一直是个难题，因为3年下来，灯泡就基本圆满了，得花1500左右更换新的灯泡，不过3年以后，花双倍价格买的液晶电视会跌价很多，还有面临规格淘汰的问题，所以小编个人认为要想上大屏幕，此系列是非常合适的。该机还厚道了配备了HDMI接口，将来的PS3会和它有完美的搭配。

夏普的AQUOS系列的LC-45GE2是真正对应720P/1080i信号的电视，在商场诸多的品牌中，可谓一颗夺目的明珠，但是售价过高（可以买辆小汽车），一年跌个万把块钱是家常便饭了。



入门级音频设备

功放：索尼STR-DB790 2700元左右；音箱：意力（ELAC）C1系列卫星音箱＋有源低音炮 4500左右

3000以下基本不需要考虑多声道音响设备了，除非是多媒体音箱和外置的解码器，但是这太委屈XBOX360了：

此套配置完全为游戏/电影而准备，索尼790功放连续几年在日本HIVI杂志的best buy处于榜首，2005年仍然排在第三位，属于超值购买品，它的功率充沛，解码格式先进，音色中性纯净，用来玩游戏次世代应该是完全称职的。

意力C1卫星音箱是德国原装的产品，共有5只铝合金箱体，品质一流，声音侧重的方面为解析力和定位，低音炮采用8寸的铝膜单元，在18平方以下的房间内使用绰绰有余。



这里推荐卫星箱，是考虑到功放的功率有限，推动大音箱的话是小马拉大车，最终效果会有很大的折扣。其余品牌也有合适的、不同价位的卫星音箱或普通书架箱等，如KEF的2005卫星箱，外观时尚，音质已超过入门很多，经济宽余的朋友也可以考虑。



中高档的音响这里就不推荐了，俗话说，“要让一个男人变穷，就让他爱上音响或摄影吧。”可见音响是百毒之首，它很容易让人痴迷，失去理智。尤其在国内，它仍然属于奢侈品，青少年朋友更应当理性选择。

XBOX 360购机百科

——为您排解所有次世代难题



■今年买美版或者日版真的合算吗？微软已经透露消息明年会发售大陆行货主机，到时候价格方面是不是会重新定位？并且现在买了美、日版主机后，连以后的中文软件也不能玩了？

如果您非想要在第一时间体验360的魅力的话，那么自然要购入美版或者日版，不过代价就是您要承担针对美国和日本市场所定的价格以及将来无法运行中文行货游戏的“痛苦”。其实作为一个中文玩家，我们还是建议大家耐心等待中国行货版XBOX360的推出，相信微软一定会制订出符合我们中国实际国情的价格。

■等明年Xbox360在国内发售时，大约有哪些软件会在第一时间推出汉化版？

由于距离大陆行货版主机发售还有很长的一段时间，所以到时候的具体软件阵容有可能与现在美日版首发的游戏有很大的出入。目前基本可以肯定的是，以往曾经有过中文版的经典大作，如《HALO3》应该会同步推出汉化版。另外像是《DOA4》一类文字较少的游戏也有望在最快的时间内推出中文版。

■Xbox360的面板全都是微软出的吗？其他厂商是否会推出相关的游戏限定主机面板？

目前预定推出的面板都是由微软出的，不过并不是说设计和出品等完全是由微软负责的，像最近准备推出的一款以“世界大战”为主题的XBOX360面板就是微软和梦工厂联合推出的。新主机崇尚的是自由和个性，相信微软自然不能对面板搞“垄断”了，相信以后肯定会推出其他厂商制造的限定面板，说不定微软以后还会举行玩家自制面板创意大赛一类的东东。

■很多玩家在玩游戏时都会去追求高性能，希望自己的主机能够表现出最完美的画面。现在已经知道PS3的性能会高于XB360，那么到底会高出多少？

同为次世代新主机，从目前公布的硬件性能、游戏画面和两家硬件厂商的开发理念来看，肯定会在性能上有所差距的。不过现在问题在于PS3的硬件其实还没有最终确定下来，因此具体两者之间的差距会有多大还不好说。何况硬件性能不是将各部件拆开来比数据，最重要的还是所有硬件整合后的实际综合性能比较。

■美版的两个套装里搭配了两种手柄，到底有线手柄和无线手柄之间有哪些差别？另外，无线手柄的电力能够支持多久？

单从手柄本身来讲，有线手柄和无线手柄其实是一样的，不过无线手柄不用受连接线长短的限制，所以玩起来自然舒服多了。无线手柄使用的是两节五号电池，有效距离长达30英尺，使用时间也很长，最长可以达到40小时。而且当无线手柄电量低的时候还会有专门的提示，我们可以连接上专门的充电线“边充边玩”。

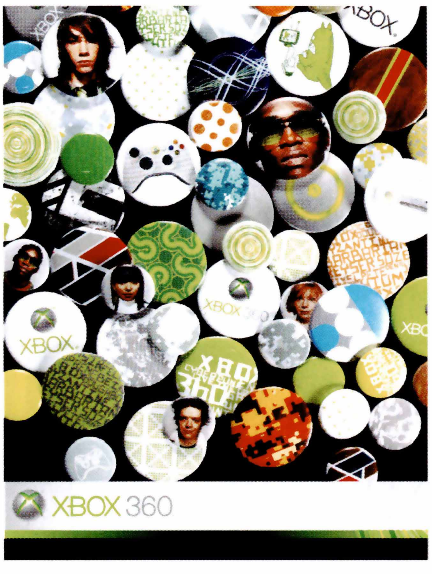
■XB360兼容以前Xbox的游戏时，还有版本的限制吗？例如以前购买的日版Xbox软件，是否能在美版Xbox360上运行？

版本限制仍然存在，例如美版机只能玩美版游戏，日版机只能玩日版游戏。在新主机XBOX360上，微软仍旧保存了这一设定，所以即使是对于兼容的那些XBOX游戏，这条设置也是仍然有效的（残念……）。

■如果选择购买没有硬盘的美版“精简套装”，可否自己为主机安装其他硬盘，例如原来的Xbox硬盘？

由于XB360的硬盘是专门设计，在形状和接口上都是独有的。如果拿一般的硬盘是不可能直接使用的，包括原来XBOX的硬盘。但也不排除玩家可以自行改造接口进行连接的可能，不过奉劝各位还是不要随意尝试。

■先前有消息称PSP可以和Xbox360联动，能否具体说明一下联动之后可以实现的功能？



呵呵，这条消息应该是来源于E3展微软发布会上的那幅XBOX360多媒体连接示意图吧。新主机将不止是一台单纯的游戏机，而是一个更加强大的多媒体娱乐终端——这一点和索尼意欲将PS3打造成为综合家用娱乐系统的关键一环的思路有异曲同工之感。我们都知道，XBOX360可以和PC联动，而PC又能够与索尼的掌机PSP联动，所以它们之间实现联动并不是不可能的事。

■Xbox360的游戏记录可以保存在硬盘里吗？还是必须用记忆卡？另外，玩Xbox游戏时可以用新记忆卡记录吗？

不行，360和以前的XBOX不同，游戏记录只能保存在记忆卡中，不再像以前那样可以直接存储在硬盘之中。说实话，这是很让人郁闷的“改进”，反而不如以前方便了。可以。

■原来的Xbox拥有强大的游戏模拟功能，甚至连PS的游戏都不在话下。那么XB360这方面的功能是否更强？

高位机对低位机的模拟，是一个一直以来就存在的现象，只不过在PS2和XBOX时代更加盛行而已。说实话，像这种不同厂商之间的互相模拟其实是犯法的，只不过反而被硬件商利用做来打击对手的又一项“武器”了。新主机上肯定会出现新的模拟器来模拟更高端的游戏机，XB360与PC系统联系的紧密在这方面应该会更加如鱼得水。

■购买了新主机后有没有保养方面的问题需要注意？例如主机的放置方法等。

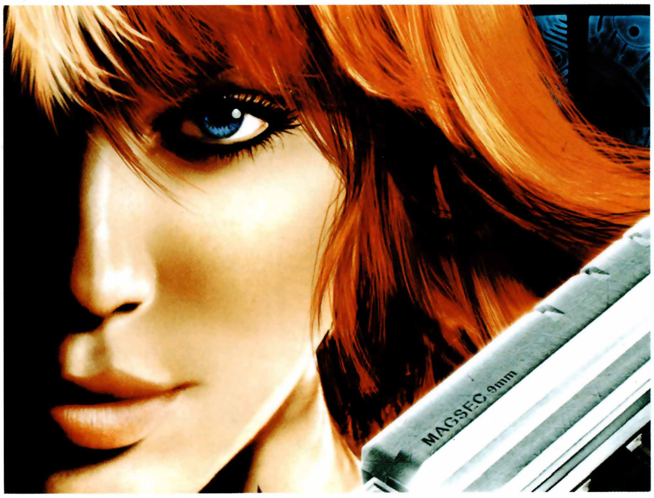
360虽然是新主机，但是其保养方式和以往使用光盘为媒体的主机没有多大区别，横竖放置对光头的影响都不大，注意防尘防潮就好了。

■登陆XBOX LIVE需要哪些配件和步骤？

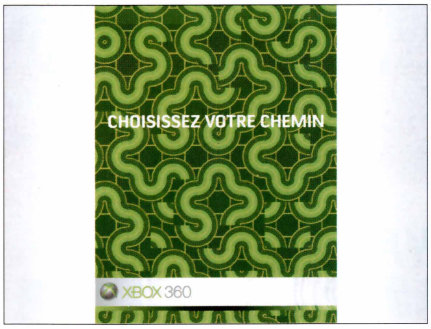
首先，最基本的主机（XBOX360或是XBOX）总得有一台吧，然后是宽带网线，XBOX LIVE不支持慢腾腾的小猫拨号，如果是通过PC接入网络的话就还得备有一台PC了。此外XBOX LIVE的订阅卡和信用卡也是必须的，信用卡通常使用VISA卡或是万事达卡（MASTERCARD），至于耳麦等周边配件就视个人情况不同自行选择了。连接上网后需要先建立自己的玩家档案，输入一系列资料，包括ID名称、订阅代码、地址和有效的信用卡号码。注意地址栏中填写的资料必须与信用卡上的地址一致，即使我们已经购买了XBOX LIVE的包月或是包年费用也必须填写有效信用卡号，只不过系统在有效期内未经允许是不能收取信用卡中的任何额外费用的。

■我想要连接到XBOX LIVE上面，请问通常有几种接入方式？

连接XBOX LIVE，主要有三种接入方式：直接连线、路由器连线和WINDOWS ICS连线。直接连线自然是最方便快捷的方式，使用这种连线方



式无需与家中的电脑或其他设备分享网络；如果想要通过PC或其他设备分享网络并且您使用的宽带网调制解调器支持以太网联机可以选择路由器连线方式，这种方式虽然是与PC分享网络，但无论PC有没有开机我们都可以直接用XBOX360联机到网络上；最后一种WINDOWS ICS接入方式相对而言比较麻烦，接入条件也比较苛刻，要求与PC分享网络，使用的调制解调器采用USB连接不支持以太网或是内置式的PCI，同时还得保持PC开机状态。推荐大家优先考虑前两种尤其是直接连线接入方式。



■我家里没有PC，请问我能进入XBOX LIVE吗？

家里没有PC也是可以连接入XBOX LIVE网络的。主机在连接了Cable调制解调器或DSL调制解调器后，就能够配合大部分的宽带网络服务商使用。不过现在大多数宽带网络服务商通常都是默认客户家中已经拥有一台PC了，所以其在遇到很多问题时的处理手段以及经验都是针对PC网络用户的；如果是在家里没有PC的情况下连入XBOX LIVE并且在联机时遇到什么问题而要向网络服务商求助时，他们就很可能无法提供帮助了。所以通过这种方法连接的朋友事先最好对出现问题却无法得到解决有一定的心理准备，此外在选择网络服务商时，最好事先询问一下相关问题。

■我用的是ISDN上网，可以连接XBOX LIVE吗？

不行。XBOX LIVE是专门针对高速网络（有线调制解调器或DSL）而设计的。通过告诉网络上网游戏就不必出现延迟、等候或是偶尔的断线等让人不爽的情况，所以对于网速比较慢的联网方式例如56K小猫、ISDN等上网方式是不支持的。

■我可以把我的XBOX LIVE帐户转移到另一台Xbox主机上吗？

可以，但您首先需要一张记忆卡。开机后进入XBOX LIVE选项，选择“帐户管理”，然后选择要转移的帐户名称，选择“复制/删除”，将其存储到记忆卡中；接着再把记忆卡插在另一台您要转移帐户过去的主机上，重复上述操作，将记忆卡中的帐户资料复制到新主机的硬盘内即可。

■我更改了自己帐户的密码（或是帐户复原）后怎么也进入不了，这是怎么回事？

如果您遇到这个问题，很有可能是您试图使用在上次密码变更或是帐户复原期间，中断联机的帐户登入。请从当初进行密码修改或是帐户复原的那台主机(或记忆卡)中 复制帐户，或者使用帐户复原，以便重新建立有效的帐户副本。请记得如果您在此时执行帐户复原，所有目前中断联机的帐户都会再次无效。

■为甚么我上网时会显示“找不到XBOX LIVE”的错误提示信息？

收到这个错误提示信息的原因有很多。首先要到XBOX LIVE的相关主页去检查XBOX LIVE的服务状况看是不是服务商方面的问题，如果服务状况正常，而您却收到这个信息，应该就是因为别的问题了。以下是一些您可以尝试的解决方法：先确定您的主机已直接连接至您的调制解调器，接着关闭您的调制解调器约二至三分钟，然后再开启它。如果您把调制解调器改接到其它设备（例如由原本连接PC改为连接您的主机上），有可能必须重设电子周期。如果之后您仍然收到这个错误信息，就可能需要手动调校主机的MAC地址，以配合您的PC上的MAC地址，我们可以在主机接口内的网络设置菜单上的进阶部分找到这个项目，跟着便是要找PC上的MAC地址了。

■我想用现在家里这台XBOX上网，可为什么总是收到这个错误信息“您的XBOX主机不能与XBOX LIVE联机，因为软件或硬件曾被非法修改”？

这就是我们通常所说的XBOX改机后不能上网的情况了，想要接入XBOX LIVE的话在购买主机时最好就不要改机。这里顺带说一下，XBOX LIVE是可以同时支持XBOX和新主机XBOX LIVE的，两者在连接方式和一些常用问题的解决上基本都是相同的，所以这篇问答集中关于XBOX LIVE的部分，不管是XBOX老用户还是准备购买新主机XBOX360的朋友都可以共同参考。

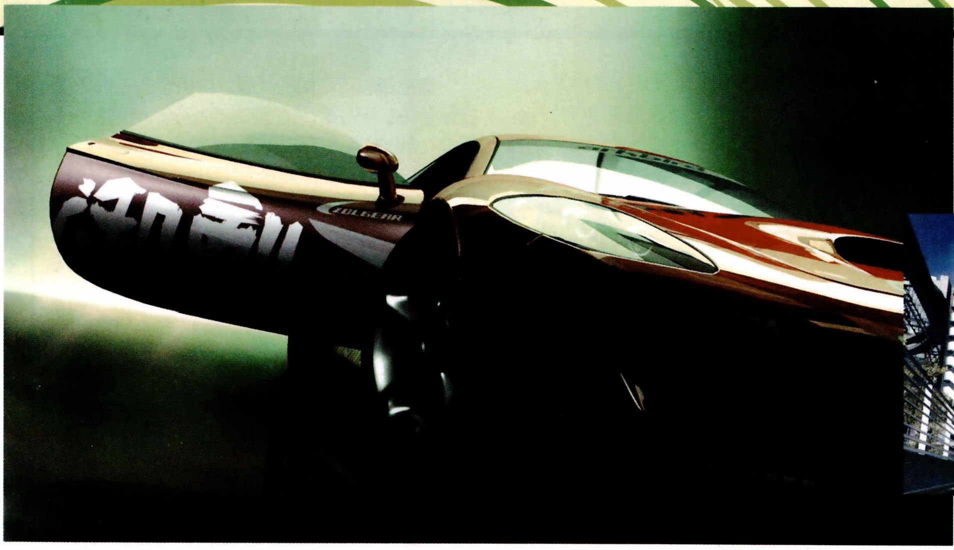
■我进XBOX LIVE时老是说什么“DNS错误”，请问如何解决？

请检查以下可能的问题：如果您的主机是直接连至调制解调器，请检查DNS服务器的设定是否与ISP提供的相同；如果您的主机连至路由器，请检查DNS服务器设定是否设定为自动取得。之后可以考虑依照下列步骤解决此问题：先检查设定画面的“网络设定”中输入DNS服务器资料，检查是否与ISP所提供之资料相符；如果确定DNS资料正确无误，就与您的ISP服务商联系，询问他们是否有变动DNS服务器地址；如果ISP不需要手动设定DNS服务器，而是在设定画面中将 DNS设定为“自动取得”，那就可能是您的ISP发生了网络上的问题，联系服务商以确认DNS服务器的状况。

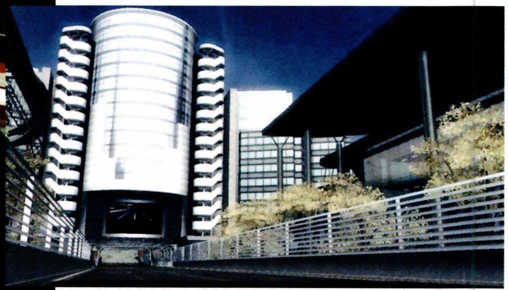
■XBOX LIVE常见图标注释：

	您的好友名单上有一位玩家现已登录，最多可以在好友列表上加入100名玩家好友。如果看不到这个图标，表示尚未把这名玩家加入好友列表。
	如果您有意添加一名玩家到自己的好友列表中，需要先向对方发出邀请等待对方回复。在等待回复的期间，就会显示这个图标。
	收到其他玩家想要加你为好友的邀请，看来您是一位颇受欢迎的玩家，可以选择同意或是拒绝。
	语音状况为开启。表示您可以和这位玩家一边听一边谈一边进行游戏，老的XBOX LIVE上需要双方玩同一款游戏时才行，新的LIVE则无此限制。
	语音状态为关闭。可能对方正在休息，不过选择此项的玩家一般比较少。
	对方没有安装语音用的耳麦，只能通过主机的系统扩音器来听我们这边的声音，但是无法与我们进行语音交谈。
	游戏邀请已经发出，只需等待对方玩家同意即可一起进行多人游戏了。
	收到其他玩家发过来的游戏邀请，选择同意就可以开始游戏。





山脊赛车系列一直是玩家心目中的赛车神作，历代作品都获得了巨大的成功，游戏的主人公永濑丽子更是家喻户晓。而这次本作登陆XBOX360平台，则更是强强联手。



RIDGE RACER 6™
リッジレーサー

本系列的最大魅力就是在于仅仅使用简单的操作，比如离开油门、踩刹车，踩油门等非常简单的动作，便能尽情享受赛车的快感，而这种独特的快乐感觉却是在别的同类游戏中是不能得到的。而且根据跑道和机械的性能进行比赛，掌握时机应对变化，把握住赛车的性能可以使游戏更加乐趣十足。在本作中仍然继承了以前作品的爽快感，还准备了大量的跑道，利用XBOX360的强大机能，充分表现出赛车和跑道背景的质感，使游戏更加真实。游戏中不单是景色美丽，而且各个赛道的场景都充分表现出该跑道的特点。能让玩家享受到更为真实的飙车感觉，相信这次的强强联手必将山脊系列推上新的高峰。

XB360	本刊译名：山脊赛车6			
	NAMCO	2005.12.10	7140日元	未定
赛车竞速	DVD-ROM	日版	未定	未定

永濑丽子

个人资料■出生地：东京；身高：165厘米；体重：48公斤；三围：85/58/86；鞋号：23号；血型：A型；特技：游泳；喜欢的游戏：块魂、炸弹人；梦想：成为宇航员。

作为山脊系列的代表人物，本作永濑丽子自然是不能缺席，她是一名非常成功的游戏人物，不但自己受到了广大玩家欢迎，还直接影响到了游戏的销售，甚至可以说没有永濑丽子的山脊赛车不是真正的山脊赛车。



一远处矗立的是巍峨高山，横跨的铁桥更是气势如虹，真是比赛观景两不误。



如风如雷如急电吉光片羽 风光无限尽收眼底

本作对应XBOX360的上网功能，支持网上竞技，可惜现在还未能确定人数。而且存在时间挑战模式并为玩家保有记录，玩家还可以参加世界统一的时间挑战模式大赛，不过在对战中是否可以对话目前尚未公布。



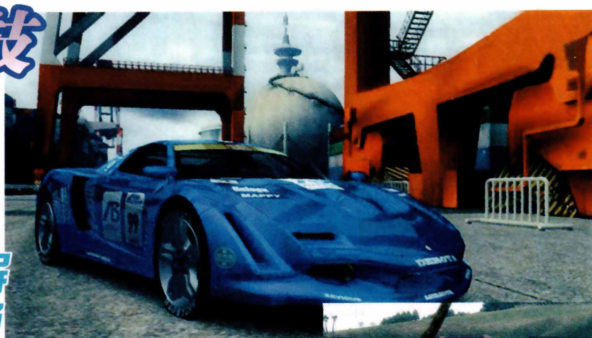


一高度清晰的游戏画面，赛车由远及近画面各不相同。场景以沿海的近代都市为舞台，沿着巨大的铁桥狂飙的爽快感值得期待。不过这里只是游戏的最初舞台，

就这样被游戏征服，完全体验赛车爽快感觉

一百三十种名车登场竞技

本作登场的车种不单包括以前系列出场的赛车，还包括新作追加的全新赛车，总数高达一百三十种以上。新追加的车辆大体分为三类，第一类是容易减速方便；第二类则与之相反不单减速量低，而且比较难控制；最后一类则是介于前两者之间。根据赛车的性能不同，尤其是在转弯处，玩家可以体会出控制减速的时机和不同赛车的巨大差别。



←排气量［5000cc］全长［4521mm，全高1229mm］最高时速［255km/h］。

上百名车齐出阵性能各异 名车名女名景色



↑从性能上看，应该是比较均衡的赛车。排气量：3600cc；全长：4450mm，全高1177mm；最高时速：253km/h。





↑排气量:3600cc;全长:4609mm，全高2004mm;最高时速：245km/h。

所有一切都由自己做主，命运掌握在自己手中 自定赛道的全新模式

本作推出了新的模式，此模式是以赛道开拓为理念的新模式。玩家可以根据画面表示，从比赛场地最左端开始，将各个点连结成线，自己选择决定赛道的路线。在决定好起点和终点后，玩家可以进行实验性挑战，当然时间充裕的话还可以选择复数的赛道练习。在此模式下为玩家准备的跑道多达二百三十条以上，玩家可以放心地尽情选择。此外在比赛中除了按比赛成绩决定名次的基本规则外，还为玩家准备了多种多样的规则。游戏时间，比赛难易度等等都可以由玩家自己制定，玩家可以用自己喜欢的方式来与NPC一决雌雄。以往的作品中玩家只能按照制作人的意志进行游戏，而在本作玩家可以利用此模式，打破以往的桎梏。本模式将一切都交给玩家，让玩家自己做主，让每位玩家都成为制作人，制作出自己喜欢的比赛赛道，同时玩家还能亲身体会到游戏制作人的艰辛。



←排气量［5000cc］全长［4570mm，全高1186mm］最高时速［250km/h］。



→都市美景中的热血竞技，但要小心路面光滑。

两名掌握山脊系列的关键人物可谓劳苦功高

山脊新作魅力大放送

寺本秀雄：从山脊赛车四代开始接受的游戏制作人。

小林贤也：从前作开始与寺本秀雄联手，担任游戏制作监督，因此非常注意细节。

问：本作进化的重点是？

小林贤也：在开发方面，目标是制作出为人带来好心情的山脊赛车游戏，制作出能让人一眼看出由一小粒一小粒铺装而成的道路的高密度画面，并制作出车辆高速通过时路面的震动感觉。

问：游戏的飘移感与PSP版相同吗？

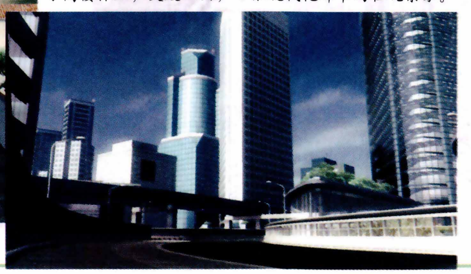
寺本秀雄：我们追求的是便于游戏的作品，游戏的飘移感基本与以前作品相同，本作中加入了三个氮气瓶，玩家只要飘移便能积累氮气，储满后爆发会得到更大的加速度。

问：网络竞技对战对应的人数？

寺本秀雄：未定。不过很想挑战一下极限。相信大家一定会对本作满意。



↑非常喜欢这种温馨安详的欧洲小镇，确实风光无限。



↓高楼林立，大厦入云，一派现代化都市的壮观景象。

名车：风驰电掣拼高低！ 靓女：端庄秀丽万人迷！

山脊赛车驰骋业界已有多年，凭借着赛车的高速奔驰和独具特色的飘移感觉，获得了广大玩家的认可。更重要的是还通过本部作品的成功，为玩家创造了新的偶像－永濑丽子，而山脊四代获得的巨大成功，永濑丽子更是劳苦功高，很多玩家本身并不是赛车游戏的重度玩家，但是冲着美女的面子依然甘心购买，由此可见名车美女间的关系确是缺一不可。在新的主机战场上，本作作为XBOX360的首发作品，优秀的品质和可以让广大的游戏迷在最短的时间内玩到自己喜爱的作品自然不在话下，更重要的是可以激起玩家的购买欲望，甚至影响到以后的市场走向！

□文责／雪飞

原《横行霸道》制作人改邪归正开发新游戏？





为Microsoft开发这个游戏的小组，是由制作《横行霸道》1、2代的著名游戏制作人大卫·琼斯带头成立的新锐开发小组“Real Time Worlds”。琼斯在制作《横行霸道3》的时候中途退出，自己拉起一支队伍，成立了今天的Real Time Worlds，微软巨头盖茨深知“21世纪最宝贵的是什么”这个问题的答案，所以这一次特别礼聘琼斯和他的Real Time Worlds来开发本游戏，Xbox360的阵营又增添了一名干将。

RIOT ACT

随着XBOX360发售日的临近，许多厂商已经准备推出自己的最新作品，微软本社也不甘落后，毕竟自己的主机不能没有自己开发的游戏嘛。本作的剧情围绕着一个方圆1.5公里的街区展开，讲述的是维护法律的特工组织和当地的黑社会势力斗争的故事。



↑作为拥有超能力的主人公，在危险地带执行任务是家常便饭。

在实战过程中练就超人能力



←经过训练之后，角色的能力和体格就会得到强化，从而能够一跃跳到很高的地方，也可以从高处平安地落下。这就需要大家去练习了。



←玩家扮演的特工扛着火箭筒在大街上跑，行人们居然熟视无睹……看来大家已经习惯了这里险恶的环境。

身怀绝技的正义主人公

本作的主人公是维护城市和平、打击黑恶势力的特工人员。在游戏开始时，玩家可以自己设计主人公的形象和能力，在经过训练和实战之后，主人公的能力会成长，获得各种不可思议的超人般的本领。玩家可以驾驶重型卡车以400km的时速狂飙，还可以在高楼大厦之间跳跃.甚至还能用双手举起汽车扔向敌人……这些动作又让人想起《黑客帝国》来了.看来时下这种火爆疯狂的刺激感觉始终是动作冒险游戏流行的风格，真是我不嚣张谁嚣张啊……不过话说回来，英雄也不是那么容易就练出来的。在游戏中，玩家需要通过不同的训练和实战，提升自己的能力。例如，驾驶能力需要通过执行开车任务才能提高，而跑动和跳跃能力则需要经过跑和跳的训练得到强化。玩家控制的角色成长之后，强化的效果可以从外表体现出来，比如说肌肉的发达，身体的健壮等等。真是细致的设定。

XB360 动作冒险

本刊译名：反暴行动

Microsoft	2006年预定	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	美版	1人	审查中

在采访中展望Real Time Worlds的未来前景



Producer:Dave Jones

↑曾经参与《最终幻想VII（欧版）》、《横行霸道》等知名游戏开发工作，对于日式游戏亦十分精通，是一位重度玩家兼制作人。

■记者：您是怎么当上游戏制作人的，请向各位玩家们讲一讲吧。

琼斯：我刚上大学的时候对游戏这个东西还不大了解。那时候我制作小游戏，只是利用学习之余的闲暇时间玩一玩而已。结果到了1988年的时候，我因为极度沉迷于游戏的制作，结果被迫从大学辍学了（笑）。然后我就和朋友们一起开设了游戏制作公司。

■记者：当时你们公司是叫“DMA”，对吗？

琼斯：是的。一开始的时候，我们做的只是和《沙罗曼蛇》、《R-TYPE》类似的射击游戏，后来我们制作了《旅鼠》和N64上的《Body Harvest》等游戏，才稍微有了点名气。

■记者：之后你们就在PC平台是制作了《横行霸道》这部暴力动作游戏吗？

琼斯：是的。GTA的1和2都是由DMA制作的。后来到了GTA3的时候，DMA被收购了，我个人感觉做到第三代，没有什么新的创意，于是我就以个人身份离开了DMA。

■记者：你从DMA离职到新组建Real Times Worlds，中间有2年的空白时间。是这样吗？

琼斯：这段时间里我在不停地磨练自己，希望



繁华背后的罪恶之都

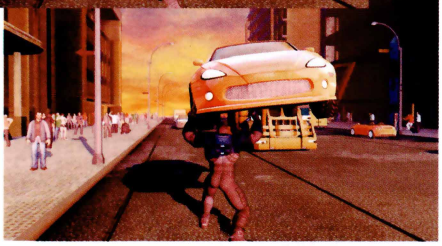
本作的舞台是一片方圆1.5公里的街区，是一座城市中最繁华的部分。这里有许多高层建筑，有的建筑里还有多层的地下设施。许多形形色色的人们在这里生活和工作，每天过着忙忙碌碌的日子。



↑在敌众我寡的时候，需要利用地形隐蔽自己，然后出其不意地攻击。



←玩家依靠强大的力量把汽车举过头顶，向敌人扔去！太夸张了吧，大佬？



→走在大街时就可以随手捡起汽车乱扔，这也是在执法吗？



←无论何时何地，只要有必要，就可以毫不犹豫地采用投掷战术。

盘踞在城市中的黑社会组织——

虽然游戏中的街区地方不大，但是有3个暴力团伙把这里作为自己的基地。它们分别是西班牙裔的“La Muerta”、俄裔的“VOLK”和华裔的“财神集团”三个地下社团。“La Muerta”是西班牙语“死亡”的意思，而“VOLK”则是俄语中的“狼”。这三个团伙倚仗自己的优势，各自独霸一方，平时井水不犯河水，实际上却有很深刻的矛盾。他们的基地位置不同，所精通的行当也不一样。“La Muerta”的车辆机动性高，人员驾驶能力超群；“VOLK”有稳定的地下渠道，可以搞到大威力的军火，并且垄断着黑市的枪支贸易；“财神集团”则依靠其高科技开发能力和优秀的经济头脑，在城里大开利市。在三大黑帮的明争暗斗下，城市的治安处于半解体状态。



能够有新的创作灵感(笑)。我也有研究网络游戏的市场，也曾经想过是不是进军网游业。但是网络游戏和单机游戏完全不同，我始终没有找到什么开发的创意。所以那段时间我主要还是在学习。

关于Riot Act的制作

■记者：《反暴行动》是一部成人向的游戏吗？

□琼斯：这部作品的暴力程度没有GTA那么严重，主要就是开开枪、举起汽车砸向敌人这些场面比较火爆而已。这些行为当然不是社会所赞同和鼓励的，让所有的青少年玩的话也并不是很适当。不过我认为这是一部面向特定人群的游戏，没有过度强调暴力和过激的表现，这部游戏就是这样。

■记者：在制作《反暴行动》的时候，你想把游戏做成什么样子呢？

□琼斯：我想把它做成一部自由度超高的游戏。无论什么人都可以去非常自由地玩，上手也比较容易，我们这里（欧美）大概就流行这样的风格吧(笑)。而我对于RPG游戏又十分钟爱，所以我想在这种高自由度游戏中溶入RPG的要素。比方说人物通过战斗获取经验值而使自身强化等等……这些要素在欧美地区还不容易被接受，因为这么做很费脑子（笑）。不过在本游戏里通过格斗强化打击技，通过开车提高驾驶技术，差不多就是这么一个系统吧。欧美游戏和RPG就这样微妙地融合在一起了（笑）。

■记者：那么这个游戏需要多少时间才能完成呢？

□琼斯：根据不同角色的能力，游戏的通关时间是有所不同的。角色比较强的话，通关的时间就会快一些。由于不同的玩家口味不一，所以本作的通关时间也因人而定。还要考虑到游戏的平衡性，在开发游戏的时候，我们请Microsoft的许多人试玩，从中找出游戏的BUG，以目前的开发阶段而言，尚不能完全确定打通本作的时间。不过以本作的自由性而言，是需要一定时间的。

将日式RPG要素与高自由度游戏结合
目标:究极的自由动作游戏!!

□文责/猴子

PERFECT DARK ZERO

パーフェクトダーク ゼロ



游戏将同时推出普通版和初回限定版，限定版中将会附加金属外壳包装、特制DVD、画册、小说、主题歌曲、玩家图标、操作接口用桌布、特制漫画小册子、特殊光盘印刷等海量赠品，限量只发行3万套。

XB360	本刊译名：完美黑暗 零			
第一人称射击	微软	2005.11.22	49.99美元	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上

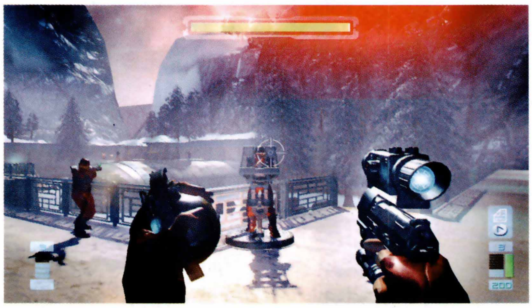
乔安娜·达克

本作女主角将由日本知名性感女星释由美子担任其日版配音工作。前不久，乔安娜甚至正式登上了外国知名男性杂志《FHM》封面，可见乔安娜人气之高。

本作由曾经开发过“007黄金眼”、“星际火狐”等著名游戏的RARE负责制作。女主角乔安娜·达克在一次赏金猎捕行动中揭发了一场非法组织企图控制全世界的阴谋，而她的命运也从此发生了天翻地覆的改变……

游戏中玩家有负重限制，例如关卡开始选择携带武器时玩家身上会有四格武器负重，手枪为1格/把，冲锋枪和突击步枪为2格/把，而像狙击枪和火箭筒这种重武器的负重则为3格/把。理论上来说，玩家可以拿着4把手枪上战场，不过相信没有谁会选择这种武器组合吧?





→游戏中的场景非常庞大，凭借新主机强大的机能，几乎没有读盘时间。



战场炙热如火 主角冷艳似冰

←女主角乔安娜不但外表美艳动人，身手更是干净利落。游戏中会有各种各样先进的枪械提供给玩家使用，甚至还会出现各种可供驾驶的高科技交通工具。



↓本作是第一人称视点的射击游戏，XBOX360重新设计并且大幅改进后的全新手柄，为此类游戏的射击精确性提供了更好的保障。



←主角的移动速度与所持武器密切相关，比如重火力武器在战斗中虽可对敌人进行强力压制，但主角移动起来就要慢上许多。

足以媲美光环的超级大作 追求完美就必须与主机同时入手

□文责/北斗

ALONE IN THE DARK

说到恐怖类动作冒险游戏的源头，人们往往会想起《生化危机》系列。不过在“生化”诞生的4年之前，《鬼屋魔影》早就提出了惊悚恐怖＋动作冒险的游戏理念。它的基本游戏架构、操作系统等要素都为今后的“生化”等游戏提供了范例。可以说，它是传统的文字式恐怖游戏向动作式进化的承上启下之作。不过随着时代的发展，《鬼屋魔影》却逐渐被后辈们超过，在PS2平台上发行的第四代作品“新的噩梦”得到的评价只能说是差强人意。最近ATARI发表了基于XBOX360的系列最新作，不知道是否能为它带来新生呢？

XB360	本刊译名：鬼屋魔影（暂定名）			
	ATARI	2006年预定	价格未定	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	年龄分级未定

十三年前酝酿的恐怖 即将在新的平台爆发



一般的美式恐怖游戏往往以血腥的镜头作为卖点，给玩家带来强烈的视觉冲击效果。而《鬼屋魔影》则更多地继承了文字式恐怖游戏的风格，较多地使用心理悬疑手法，这也使得它更容易被东方人所接受。

本次公布的最新作情报还相当有限，只包括了寥寥几张图片和一段数秒钟的宣传动画，“概念性”的内容居多，而游戏的背景设定、剧情线索等等都还是个谜。不过从图片中已经能够大致猜测到故事发生在离现代不远的时间，人类遭受了某种可怕的劫难，庞大的城市被夷为废墟。尽管不知道这场灾难的波及范围有多大，但是从出现的怪物形象来看，也许和某种未知外星生命有关。从图片中可以看到游戏的细节表现十分精细，但是目前还不能确定这是否是游戏实际画面。从设定图来看，有别于一般的恐怖游戏将场景限定在狭小空间内的惯例，本作似乎有意营造一种宏大的气势，给人一种“绝世天劫”的感觉。至于它是否真正给人带来不同的体验，就只能拭目以待了。

并不知名的制作小组

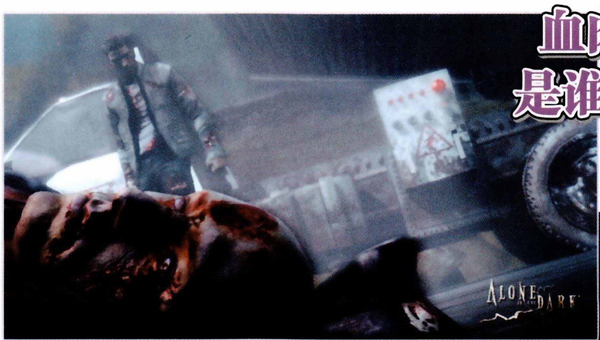
初代《鬼屋魔影》于1992年在PC上发售，之后被移植到其他游戏机平台，是ATARI比较具有知名度的作品之一。而担任本作开发的是来自法国的Eden Studio小组，这个名字对于大多数玩家来说肯定都比较陌生。该小组此前的作品以赛车竞速题材为主，如《V拉力赛车》等。本刊以前曾经介绍过的XBOX360平台赛车游戏《实战飙车：无限》也是由这个小组负责。

《鬼屋魔影》诞生时，恐怖游戏还是以电子小说的表现形式为主。而今日动作冒险游戏已经成为了一个重要的游戏分支类型。在Eden Studio这个“新手”的手下，《鬼屋魔影》是否能再次为恐怖类游戏带来活力，充当创新的先锋呢？



↑尚未判明正体的怪物，就连是植物还是动物也无法确认。人类到底遭到了什么样的灾难呢？

血肉模糊的受害者 是谁造成了这一切？



倒在主角面前的受害者脸上有恐怖的伤痕，这副情景在XBOX360的表现力下让人不寒而栗。

无边无际的黑暗中 孤身作战的你何去何从



空荡荡的街道上，昏暗的灯光非但不能撕破黑暗的笼罩，反而让人有一种阴冷的感觉，和游戏英文原名的含义不谋而合。

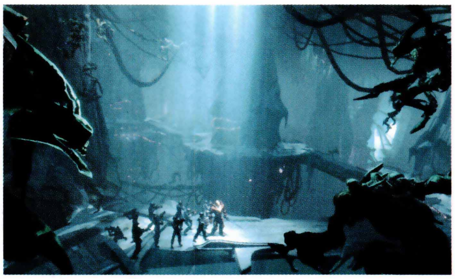
变成废墟的都市 其中隐藏了怎样的危机？

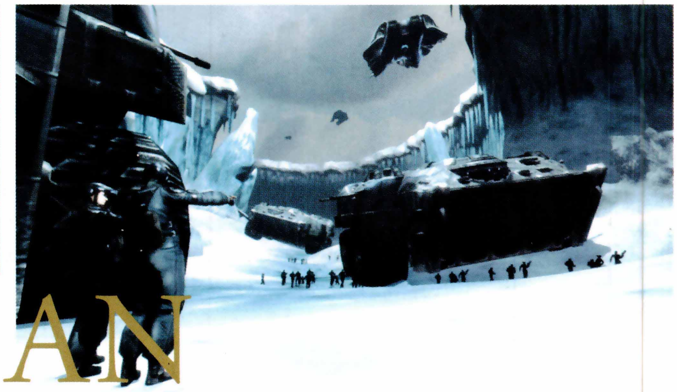


人类在封闭的环境中最容易产生恐惧感，很多恐怖电影和游戏都遵循这一规律，将场景限制在狭小的空间之内。然而从这张图片中我们可以看到变成一片废墟的庞大都市，似乎预示了本游戏的场景将会比较开阔。难道制作组是想从“恐怖片”向“灾难片”靠拢吗？

□文责/苻菜

开发厂商硅骑士曾负责过GC版“合金装备·双蛇”的制作。这次X05展会上本作再次发布，许多业界人士都将其评论为XBOX360上的“战神”。

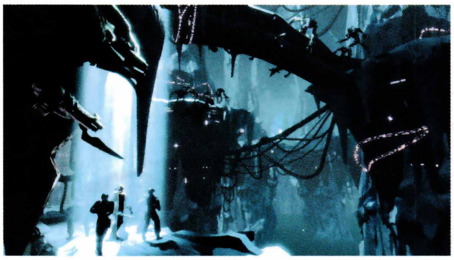




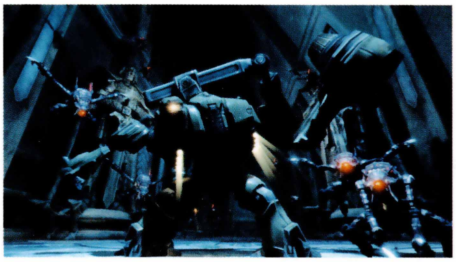
TOO HUMAN

XB360	本刊译名：神人（第一部）			
动作冒险	微软	2006年预定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1人	审查中

↓与神人博德在一起的还有装备了高科技武器的人类士兵，共同为了人类而战！



→游戏中的敌人既有现代化的机器人，也有来自异世界的各种各样的强大敌人。



在游戏中，玩家扮演的不是普通人，而是神人博德（Baldur）。由于威力空前强大的远古机器的启动，而其目的就是要摧毁全人类，这时候神人博德从天而降，担负起了拯救全人类的任务。游戏里博德可以运用他各种强大的神力与敌人战斗，战斗时不论是在打击力度还是连续攻击的设定上都颇有“战神”之风，玩家玩起来应该会非常爽快。实际上，作为“神人三部曲”的第一部作品，本作整个剧情和流程都是围绕着博德的传说而展开的。

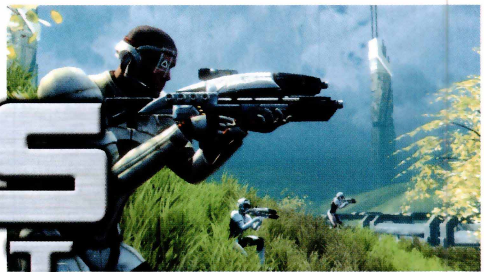
通过XBOX LIVE的网络功能，游戏还可以进行双人合作模式；关于双人模式的具体情况目前尚未透露。凭借厂商强大的游戏开发能力和在本作中采用的强力虚幻3引擎，也许这款360版的“战神”真的会成为一颗璀璨的明珠！

号称XBOX360版战神的动作游戏三部曲

MASS EFFECT



←既然是科幻题材的游戏，自然少不了这样的高科技护甲与武器，不过看起来还是稍嫌“简陋”。



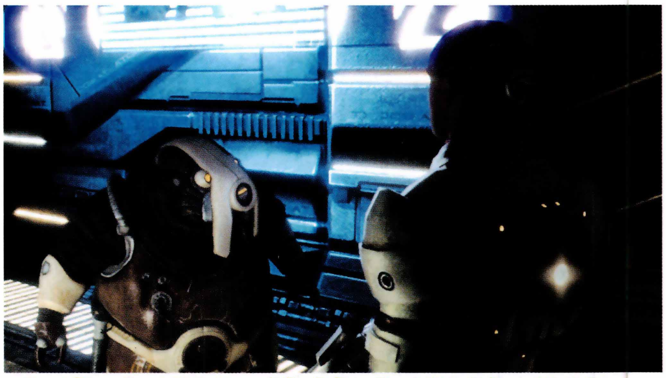
↑游戏中有不少情况下是需要玩家和同队的队员们一起协同作战，合作完成任务的。

XB360	本刊译名：质量效应			
动作角色扮演	微软	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1人	审查中

BioWare开发的“博德之门”系列、“星球大战·旧共和国骑士”以及前不久的“翡翠帝国”，可以说在游戏界中享有很高的声誉。

游戏的背景发生在23世纪的近未来，随着人类科技水平的提高以及在太空探索技术上的长足进步，在高科技的保证下人类展开了一系列的外太空探索计划。在星际探索的过程中，人类发现除了我们自己之外，在这个宇宙空间之中还存在有许许多多的智慧生物和它们自己的文明；结果，文明与文明之间、自然界与科学技术之间的矛盾终于随着冲突的不断升级而演变为战争。其中，人工智能的飞速发展已经成为影响到人类生存发展的最大威胁，我们应该如何面对？宇宙的最终命运又将会如何？一切都将在这篇科幻史诗三部曲中得以揭晓，而“质量效应”，正是三部曲中的第一部。

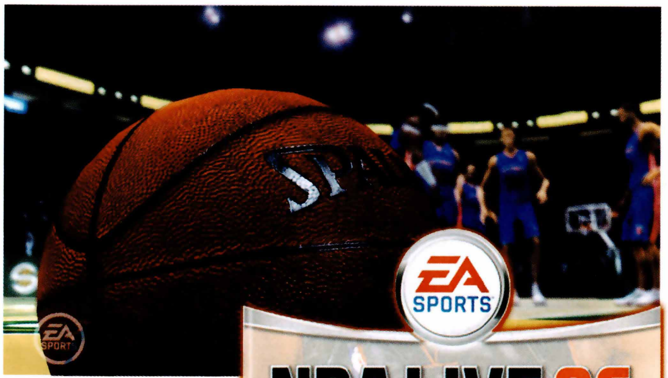
继承了BioWare以往作品的惯例，游戏一开始玩家可以定制主角的形象，包括衣服、装甲和武器等等。凭借厂商在视觉效果技术方面的新改进，游戏中对人物的刻画将栩栩如生，角色们的一举一动都很传神。游戏中的战斗既有“旧共和国武士”中那样的搏杀场面，也有“幽灵行动”中三人小队制的团队合作模式，而且游戏同样支持XBOX LIVE网络对战。



人类文明与其他文明的碰撞！

□文责/北斗

篮球游戏老牌厂商续写经典



↑EA Sports每年都会推出NBA题材的作品，吸引无数体育爱好者的目光。游戏里的篮球照例是由名牌斯伯丁提供的。



←来自迈阿密热火队的韦德举球投篮一瞬间的动作。XB360的机能对于光源的处理更加出色，和真人几乎没有区别。

↓明尼苏达森林狼队的凯文·加内特阻挡对方进攻，底特律活塞队的华莱士紧随其后。

EA Sports将NBA Live 06的平台拓展到Xbox 360这部即将发售的主机上。本作将在XB360发售的第一时间与大家见面。



作为体育游戏大厂，EA Sports每逢新主机发售时，都会赶在第一时间在最新的平台上推出竞技游戏，而NBA Live系列自然是首当其冲。新的主机把游戏与现实之间的差距又一次拉小了，各路篮坛精英的外表和动作被XB360的强劲机能描绘得更加真实。虽然新主机在软件价格方面稍微贵了那么一点，但是这并不会成为阻拦销路的障碍。该作的发售日正赶上欧美圣诞前夕购物狂潮，相信会有不少人愿意倾囊相“购”，赶赴这一场NBA的群英盛会的。只是不知道有多少国内玩家会在第一时间玩到此款游戏，新主机+正版软件，还是得有经济实力做后盾才可以啊。

XB360	本刊译名：NBA Live 06			
体育竞技	EA Sports	2005.11.22	59.99美元	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1-2人	全年龄

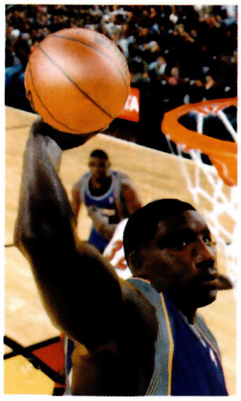


←勒布朗·詹姆斯大力扣篮的英姿！NBA Live系列不但完全采用真实姓名登录，而且每位队员的动作都模仿得惟妙惟肖。不知道这些NBA巨星们假如有闲暇时间玩这个游戏的时候会怎么想。自己玩自己的感觉会是什么样子呢？

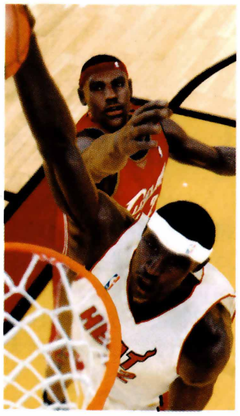


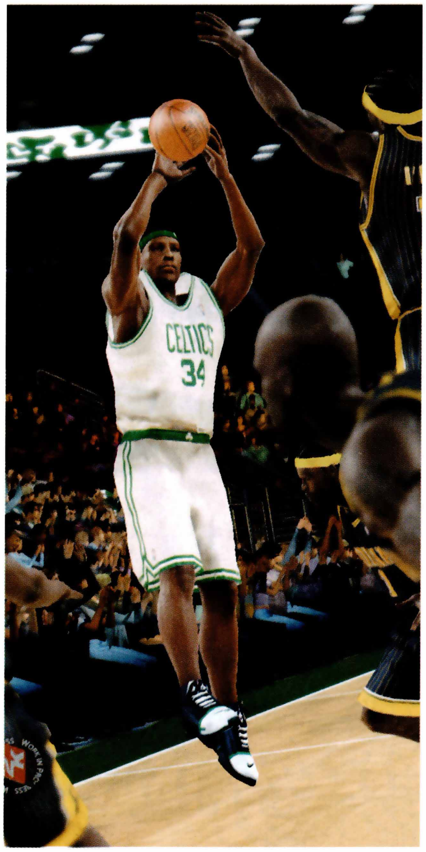
历经风雨 2 K系列再铸辉煌

从DC时代树立起品牌的NBA2K系列，与NBALive一直是针尖对麦芒，在游戏界两不相让。今年的2K系列在XB360上全新登场，仍然给EA Sports造成了不小的威胁。



原属SEGA的体育游戏开发工作室Visual Concepts开发的NBA 2K系列品质一直不错。虽然EA在去年买断ESPN版权，将SEGA和2K Sports狠狠地阴了一把，但是2K系列并没有就这样销声匿迹。这一次2K6不但在PS2、XBOX上推出，而且也搭上了新主机的首班车。而且也赶在圣诞商卖高峰期的同一天上市，看来2K和Live系列算是耗上了（笑）。本作对于球员外表的描绘更加出色，与Live难分伯仲。





XB360	本刊译名：NBA 2K6			
体育竞技	Visual Concepts	2005.11.22	59.82美元	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1-2人	全年龄

NEXT GENERATION

二零零六，家用机中国战

索尼微软任天堂齐汇华夏 新世代主机谱写中华乐章



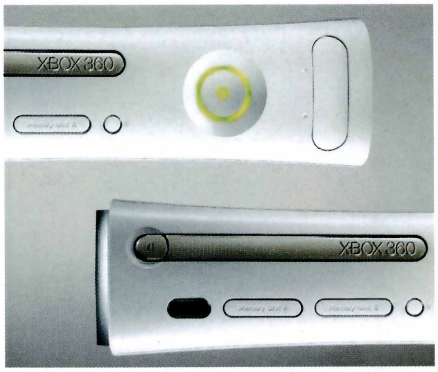
□文/大卫

次世代主机的推出将不仅让欧美和日本的玩家感受到前所未有的震撼，其福荫也覆盖了企盼已久的中国玩家……

2004年1月，行货PS2的推出拉开了国外家用游戏主机进入中国的序幕。在这之后，中国玩家陆续盼来了GBA、NDS……不过就算这些主机打入中国市场，水货的生意也没有因此而冷淡多少，其中尤以行货PS2的遭遇最甚。2005年对于整个游戏业来说是个难逢的节日，三大次世代主机同时亮相的盛况绝对前所未有，全世界的玩家都把目光集中在了今年举办的两次大型电玩展上。而中国的玩家呢？就目前的状况来看，看热闹的多，真正考虑要买的少之又少，原因何在？咱们不避讳中国玩家整体不太富裕的现实，但你即便可以接受399美元的XB360豪华套装，水货商们也不会干油水少的买卖，恐怕绝大多数人要等到“价格稳定”之后才考虑购入，但软件价格同样是困扰玩家的一大难题，人家的价格根本就是给老外定的，只买正版对咱们来说恐怕是属于提前进入发达国家了。所以说，中国玩家希望行货能够早点推出，并且能够根据中国的国情制定适当的销售策略……这说出来似乎是个梦想，但它却正在向我们步步走近……

新硬件纷纷抢滩登陆

最近一段时间，有关在中国大陆将要发售新主机的消息源源不断，下面就列数一二。首先是10月份的神游GBM接近于第一时间推出，然后就是索尼的PSP宣布于11月隆重上市，明年的XB360也已经预定要在大陆推出行货主机，另外有消息称，神游在明年更要将“革命”同步带入中国！怎么样？从现在开始，四份大礼将会陆续送到中国玩家的面前，是不是觉得国内的游戏业发展有点快得让人无法接受呢？这可不是什么突如其来的惊喜，一切恐怕从很久以前就有了先兆。



索尼的行货PS2在国内推出的时候，的确曾令广大玩家都充满了希望。然而后来的市场惨淡并不代表中国的市场就没有希望，索尼的这一次失败甚至可以说是意料之中的举措。所谓“醉翁之意不在酒”，索尼明白，在中国推广主机不能只靠真正意义上的玩家，如果能够打动既有钱又有时间的白领才是明智之举，所以在当初的国内宣传策略上，索尼就将PS2定义为多媒体家庭娱乐终端，而非单纯的游戏主机，目的很明确，就算你不玩游戏，你也可以把它当作是一台带游戏功能的名牌DVD使用。不管这样的宣传是否有效，起码PS2的受众面广了，是不是玩家都可以买。索尼费尽心血做这些事为了什么？自然不是一锤子买卖，那是给下一步动作做准备，11月的PSP无疑还会走PS2的路，但市场的反响很可能就会好于PS2，那么未来的PS3呢？索尼的目光很长远，先把长线放出去，大鱼上钩是迟早的事。

以上是以索尼一家为例，其余像是任天堂、微软当然也都明白如果中国市场打开将会意味着什么。这个时候不应该还抱有观望的态度，早一步介入这个市场才是当务之急，XB360是第一个透露有意在国内推出的次世代主机，而革命也不甘落后，这些主机来到中国之后会对国内的玩家带来怎样的改变呢？我们现在大概也能猜出些许结果。

百花齐放是否能盛况空前

行货游戏主机进入中国能给我们带来什么？以前没有行货的时候我们缺了什么？现在想想这些问题似乎很难得到答案。没行货的时候我们有水货玩，质量没什么保障，全靠自己的经验来识别主机质量的好坏。软件很贵，不过有盗版，比起欧美玩家我们也有“得天独厚”的条件。不过我们少了被重视的权利，以至于好游戏统统要找攻略，游戏的剧情只能靠翻译，我们的游戏品位永远跟着日本和欧美的屁股后面……

这样的状况持续了很长的一段时间，甚至我们都已经习惯了这样的游戏生涯，改变固然好，但不改变也能接受，甚至改变得不够理想也难以接受，中国的游戏市场已经在长期的畸形发展中“变态”了。行货PS2的失败跟软件的落后有直接的关系，一是价格不能太高，于是只能推出老软件，而老游戏又没什么市场，结果主机也就失去了吸引力。神游推出了GBA、GBA SP还有IDS，不过始终也是硬件销量要远远好过软件，玩家在购买了上述的硬件后玩的大多依旧是盗版、烧录卡。中国游戏市场的成熟还需要一段时间，起码现在还不可能真正做到与世界接轨，那么后面将要推出的主机是否会有同样的遭遇呢？

两种可能，不同的结果

两种结果，自然有好有坏。好，就是渐渐步入正轨；坏，仍旧止步不前。咱们先说好的，多款主机发售必将引发竞争，各个厂商都会按照中国的国情来制定主机和软件价格，并且在软件的阵容上也会大大改进，就像目前的香港、台湾省，不少好游戏也是第一时间推出了中文版。大陆的市场更大，在这方面也更有希望。剩下的价格方面只要合理，玩家对待自己喜欢的游戏应该也会选择收藏正版来好好研究。如此形成良好的消费习惯和市场环境，以后中国的玩家自然也就可以扬眉吐气了。坏的可能呢？无外乎盗版商再次用高速发展的技术力征服玩家的口袋，以至于让靠软件挣钱的游戏厂商们败兴而归，那么后果就是我们要再等上4到5年的时间来盼着下一代的主机降临。

以上两种都是猜测，谁知道会不会出现第三种可能。其实结果也不用过多的考虑，反正2006年会非常精彩，无论是全世界还是中国。2006是全世界玩家的节日，在中国，则是国外主机能否存活的一场战争，胜利与否都是一个进步，我们只有盼着进步的速度能快一点，让明年成为美好未来的开端。

缤纷的次世代天空离你我更近

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

Vol.169 2005/22

半月刊 每月1日/15日出版

创刊时间：1994年 定价：9.8元



封面主题 XBOX360发售在即

STAFF

主办单位 中国科协工程学会联合会
社 长 叶宗林
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
总 编 辑 杨帆
执行主编 杨柯来
联系地址 北京61-66信箱
邮政编码 100061
编辑电话 010-64472729-412
电子邮件 vgame@public.bta.net.cn
传 真 010-64472184
邮购电话 010-64472177 64472180
广告电话 010-64472920
广告联系 佟晨
广告电邮 toc520@vip.sina.com
印 厂 北京乾沣印刷有限公司
订 阅 全国各地邮局
国内刊号 CN11-3505/TP
国际刊号 ISSN 1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京西工商广字0055号
常年法律顾问 刘岩 北京康达律师事务所
官方主页 www.vgame.cn
官方论坛 www.magiczone.cn

本刊声明

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见上。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

卷首特辑「Xbox360首发抢购计划」

版本比较......2
软件推介......3
网络乐趣......6
售前准备......7
购机百科......8
山脊赛车6......10
反暴行动......12
完美黑暗ZERO......14
鬼屋魔影......15
神人......16
质量效应......16
NBA LIVE 06......17
NBA 2K6......17
2006，家用机中国战......18

特别策划「美版珍藏」

火爆飚车3......54
生化危机4......55
狂野历险3......55
疯狂出租车3......56
托尼霍克滑板3......56
盗墓者......57
忍SHINOBI......57
光环......58
异度装甲......58
星球大战 旧共和国武士......59
横行霸道3......59
007 黄金眼......60
灵魂能力2......60
战神......61
城市领域......61
纽约街头教父......62
银河战士PRIME系列......62
松鼠库克......63
JAK 3......63

专题企划「怀旧新浪潮」

怀旧三人谈......94
NAMCO游戏博物馆......96
SONIC精选集......97
TAITO博物馆（上卷）......98
TAITO博物馆（下卷）......99
TECMO经典街机游戏......100
CAPCOM经典合集......101

紧急报道「年度重量级对抗 通评NBA 2K6与NBA LIVE 2006」

EA体育蓄意进化之作......102
集系列大成，2K系列最高之作......104

游戏新闻眼

微软X05公布最后一波重磅新闻......20
2005秋季NDS研讨会公布百款大作......21
盛大联合神达冲击随身娱乐市场......21
SQUAREENIX专访......22

电软视点

SONY，面临神的挑战？......23

无双报道

恶魔猎人4......26
魔界战记2......28
死魂曲2......30
最终幻想12......32

电玩铁板烧

终极蜘蛛侠......37
顶级网球......38
战火兄弟连 血肉丰碑......39
炽焰帝国 英雄......40
孤岛惊魂 本能......41
超级火枪英雄......42

攻略人行道

数码指挥官 继承者与被继承者......64
海豹突击队3......72
怪盗史莱库巴3 盗亦有道......78
龙珠Z 爆发......86

别致专栏

中国电玩榜......24
编辑点评......34
最新作游戏情报......44
怀旧长廊......47
人生活剧......48
角色......49
久多良木健的PS革命......50
米花通信......51
电软剧场......52
日文地狱......106
秘技天地......107
闯关族的家......112
下栖下午茶......118
龙哥热线......119
大墙画廊......122
GAMEBAR......124
最新日本游戏发售表......126
编辑手札......128

Vol.169 电子游戏软件 GAME 游戏新闻眼 FOCUS ON GAME NEWS

特报 SCOOP 微软“X05”公布最后一波重磅新闻

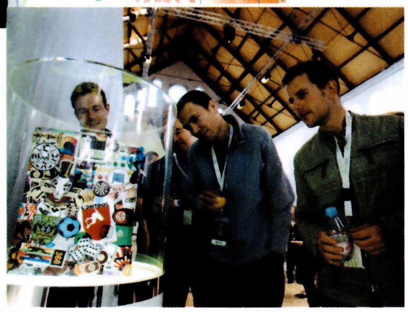
本刊讯　由微软举办为期两天的“X05”Xbox 软硬件发表展示会于10月4日在荷兰首都阿姆斯特丹正式开幕。这次发表会中公布了许多Xbox360新作游戏的相关信息，并展出了许多构思奇特的主机外观。如今距360发售仅有1个多月的时间，本次发表会也成为了主机发售前的最后一次出展。

“X0”系列发表会是微软专门为Xbox平台所举办的年度巡回展示活动，先前曾于欧洲、北美以及中国的台湾省举办过，自2001年首届“X01”至今，每届都会有关于Xbox的软硬件新闻首度发表，因此其宣传作用也受到了一定的关注。本次“X05”的展出重点就是即将于11月发行的Xbox360主机的软硬件。会中，微软以超越E3与TGS的展出规模，发布了包括360主机外围等硬件，以及自家与加盟厂商所制作的最新游戏。





除了已发表的游戏在现场提供试玩之外，各厂商在本次发表会上也展示了多款未曾曝光并在制作当中的游戏，包括了RTW的《除暴行动（Crackdown）》、BioWare的《质量效应（Mass Effect）》、EA的《超人回归（Superman Returns）》、ATARI的《鬼屋魔影5（Alone in the Dark 5）》、id Software的《德军总部（Castle Wolfenstein）》、Ubisoft的《分裂细胞4（Tom Clancy's Splinter Cell 4）》以及SK的《神人（Too Human）》等作品。另外，本次的发表会还在现场公布了有关于电影版《光环》的最新消息，该片将由《魔戒三部曲》的知名导演彼德杰克逊执导，由环球与二十世纪福克斯联合出资，全片将于新西兰拍摄，预定在2007年夏季上映。



↑会上展出了许多设计独特的XB360面板，也吸引了无数的观众。

目前关于在欧美地区与Xbox360同步上市的游戏阵容尚未确定，微软方面表示现在确定的有8款，而到最终发售时估计将会有15到20款左右，而且年底前的圣诞商战期间还会有多款游戏陆续推出。

软件 SOFTWARE 最终幻想公布三款移植计划 七代之前作品尽数登陆掌机

本刊讯　SQUARE ENIX日前发表，将把于任天堂SFC主机上推出的“最终幻想”4、5、6三作尽数移植到GBA上发行。

先前SQUARE ENIX曾于PS与WSC上推出过《最终幻想IV》的完全移植版。本次预定推出的GBA版《Final Fantasy IV for ADVANCE》，除了完整移植SFC版的内容之外，还加入多项改良。同时SQUARE ENIX也将与任天堂合作，推出由知名画家天野喜孝所设计的特制GBM面板。GBA《Final Fantasy IV for ADVANCE》预定12月15日发售，定价5040日元(含税)。



至于《最终幻想V》和《最终幻想VI》这两款作品，目前只是公布了移植计划已经启动。至此，SFC上的3款《FF》系列终于在GBA上全部到齐。加上在NDS上的《FFIII》，该系列的1至6代已经全部再现于任氏掌机之上。

●SCEH官方网站近日公布了中文版《旺达与巨像》的预约特典。与日本同步发行的中文版不但收录有中文字幕，同时也将会收录日文与英文字幕，让玩家可以依照自己喜好来切换。同时也宣布将提供游戏特制的鼠标垫，作为中文版游戏的预约特典。

●受到NGC主机销售状况萧条的影响，任天堂上半财年度销售收入降低了6.9%，为了扭转不利局势，美国任天堂日前宣布下月将推出一款主机超值套装，只要99.99美元就能得到任天堂GC主机连同2个手柄、《马里奥聚会7》游戏以及一个麦克风。

●美国任天堂于12日宣布，将于11月底推出与《马里奥赛车DS》同捆，并具备特殊火焰图样造型的NDS主机。其设计是采用鲜红的底色，搭配上盖的火焰图样，如同抢眼的改装跑车一般，并内附特制的主机吊带。定价149.99美元（未税）。



●由SQUARE ENIX制作的3D动画影片《最终幻想VII 少年归来》，现正式发表出货量已突破70万套。在正式推出之前，该作曾两度参加威尼斯影展的展出，并获得了许多原作玩家的注目。后续在日本地区同步发行DVD与UMD版，仅1个月即创下70万套的骄人成绩。

●SCE于日前发表，将自10月8日起于东京银座SONY大楼展示区，开展PSP游戏无线下载试玩服务“PlayStation Spot”。只要玩家进入服务范围内，即可下载服务器所提供的试玩版游戏来游玩。

●华纳公司近期发表将推出UMD格式影片作品，前期预定推出10款作品，其中包括《黑客帝国》、《哈利波特》等卖座大片。目前好莱坞7大影业中，已经有4家公司宣布推出UMD影片。华纳预定于11月25日在日本地区推出首批10款UMD影片作品，价格皆为2980日元。

●日前，美国加州州长阿诺·施瓦辛格已经正式签署编号为“AB1179”的游戏限制法案，该项法案规定，从2006年1月1日之后开始，全面禁止出租或是贩卖具有暴力色彩的游戏软件给未成年人，否则零售

特报 SCOOP "2005年秋季NDS研讨会"公布百款大作

本刊日本专讯　任天堂于10月5日在东京有明TFT展览馆举办了针对业界人士的"2005年秋季NDS研讨会"。除发表了NDS未来的发展方向与经营策略外，还公布多项与NDS联机服务的新信息，以及百款以上的NDS新游戏。

根据这次会上所发表的资料，目前NDS正在制作中游戏达到了136款，首度发表的新游戏就有30多款。在任天堂方面，包括创下优异销售成绩的《DS大脑锻炼》的最新续作，以及同样属于学习软件的《DS英语学习》。之外还包括与SQUARE-ENIX合作开发的《马里奥街头篮球》，以及坂口博信制作的角色扮演游戏《ASH》还有知名系列《传说的斯塔飞4》等。

本次研讨会上，SQUARE-ENIX的几款重磅作品可以说最引人注目。先是发表了《圣剑传说DS》，另外首度公布了去年10月所发表的《FF Ⅲ》。以历史游戏闻名的KOEI这次也发布了几款知名系列的掌机移植作品，如《信长之野望DS》、《大航海时代》。另外还有发表已久但迟迟未有实际画面展出的《真三国无双DS》。另一款延期发售的历史名作《三国志DS》本次也参与展出。其余还有CAPCOM的《逆转裁判4》、NAMCO的《时空幻境》以及From Software的《天诛》等知名游戏也在本次展会上大放异彩。



NDS网络服务计划启动

在本次研讨会上，NDS宣传已久的无线网络服务计划也引起了到场参观者极大的兴趣。岩田聪正式宣布，日本地区的无线网络服务"任天堂Wi-Fi联机"将于11月23日正式展开。目前规划的联机方式有以下几种：**方案一，**通过全日本游戏卖店所架设的1000处联机点，以及任天堂与日本免费热点协会合作所提供的全日本3000处FREESPOT联机点来进行无线上网。**方案二，**使用任天堂预定推出的"任天堂Wi-Fi无线网络USB转接器"，安装于家中具备宽频联机的个人计算机上。**方案三，**通过具备简易上网设定功能的Wi-Fi无线路由器，完成简易的设定后即可无线上网。

任天堂Wi-Fi无线网络USB转接器预定年内发行，定价3500日元（含税）。

硬件 HARDWARE 首款国内掌上娱乐系统即将问世 盛大联合神达冲击随身娱乐市场

本刊讯　10月17日，盛大互动娱乐公司联合神达电脑集团宣布，双方将共同推出全球首款掌上(无线)网络娱乐终端产品——EZ Mini。据悉，这款掌机不仅具有一般的游戏功能，同时还可以玩网络游戏。其处理器采用Intel PXA270架构，主频为416MHz。配有2.7英寸触摸屏，支持SD和MMC卡存储。原配1800Mah的锂电池，具备蓝牙和WLAN，并且能同时工作。



其长65mm、宽128mm、高19.5mm，重约142克。据悉，目前该产品的市场价格还未公布，计划将在近期投入市场。

EZ mini娱乐功能表

音乐	支持MP3、WMA格式	环球、百代等知名唱片公司支持
游戏	网络游戏 模拟器游戏	盛大《传奇世界》等大型多人在线游戏 《泡泡龙》等著名经典游戏2000多款
电影	支持DIVX、MPEG4、WMV格式	
MTV	支持DIVX、MPEG4、WMV格式	10000多首
电子书	支持HTML、PDB、TXT等格式	起点中文网各类题材30000多册

软件 SOFTWARE SCE发布2.5版PSP系统软件 网络与影音播放功能超前强化

本刊讯　SCE于10月13日正式发表PSP最新2.5版系统更新软件，并已于官方网站放出供PSP使用者下载。日前紧急推出的2.01版系统软件，是为了抵制木马病毒，特意修正了TIFF缓冲区溢位安全性漏洞，本次则是依照正常的改版程序推出了功能强化的2.5版系统软件。

2.5版系统软件的基本功能承袭2.0版的内容，并在网络联机、影片播放与功能设定等类别中，加入了多项新功能，包括支持远程网络影音转播产品"LocationFree"的终端播放功能，支持影片下载服务中具备版权保护设定的影片的播放，浏览器功能的强化，支持网络对时等等，详细资料如下：

网络部分	新增 LocationFree 播放功能
	"网络浏览器"的"文字编码"中，新增"自动选择"与"Unicode (UTF-8)"选项
	"网络浏览器"的"字号"与"显示模式"新增设定储存功能
	"网络浏览器"新增字段输入内容储存功能
影片部分	支持影片下载服务中具备版权保护设定的影片的播放（该功能只对应储存在记忆棒中的影像资料，而非UMD光盘）
设定部分	"日期与时间设定"中新增"通过网际网络来设定"选项
	"网络设定"中的加密方式新增"WPA-PSK (AES)"的支持
	键盘的输入模式中新增韩文输入的支持

商店将会面临高达美金1千元的高额罚金。

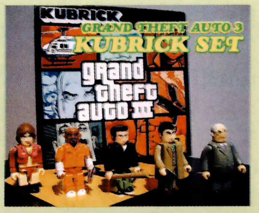
●电影版《寂静岭》目前正在如火如荼的拍摄进行中，该片预定明年上映，为了先给电影造势宣传，官方透露了几张电影剧照。该片制作人由连续担任过两部CAPCOM改编电影《生化危机2002》以及《生化危机 启示录》制作人一职的Samuel Hadida负责。



●今年8月底在德国莱比锡举行的游戏展前夕，有近10台Xbox360开发机被偷，该10台被偷走的Xbox360开发机是微软官方准备发放给欧洲游戏制作商制作及研究所用。联邦警察通过严密搜查找回了3台，而另有7台仍下落不明。

●澳大利亚游戏零售店"西多尼"进行PS2直读芯片的安装和销售，为此被SCE以侵害著作权为由告上法庭。澳大利亚高等法院10月6日对此案件作出最终判决。宣判虽然安装直读芯片或许可以使PS2主机读取复制软件，但并不能直接复制PS2软件，所以并未构成侵害著作权罪。

●Rockstar最近与日本知名玩具厂商Medicom Toy Corporation合作，推出《横行霸道3》的限定版Kubrick人偶玩具盒。这套人偶在全球仅生产3000套，玩家目前可以直接上网站Rockstar Warehouse来订购这套人偶盒，建议售价为39.99美金。



●EA公司10月15日公布，电影大师史蒂芬·斯匹尔柏格将为EA量身打造游戏。其将会在EA工作室中拥有自己的办公室，直接在软件开发工程师旁边进行自己原创游戏的发展计划，而非是电影改编而成。

SQUARE ENIX

史·艾专访



柴贵正

史克威尔·艾尼克斯股份公司
项目推进部游戏制作人

1999年4月加入艾尼克斯股份公司。曾担任“北欧战神传”的助理制作人，后制作“骑龙者”（03年原创游戏销售额第一名）等游戏。现统括几个开发公司，负责数个游戏的开发。

2005年10月12日，史·艾知名作品《骑龙者》制作人柴贵正先生在北京藏酷餐厅举行了“取经中国”——《树世界》制作人媒体座谈会。其间介绍了史·艾首个进军中国市场的网络游戏。会后，我们有幸采访到了柴先生，并就读者可能感兴趣的问题进行了提问。

记者■我们作为游戏专业杂志，很高兴看到这次史艾公司专门为中国的玩家做一款游戏。请问柴先生如何看待包括家用机在内的中国市场？

柴贵正■这个问题我只能从个人意见的角度来回答。应该说这次的游戏是我们在以往游戏制作基础上完成的。最初我们没有认识到台湾、韩国，当然还有大陆的市场潜力，可现在网络游戏已经风靡了整个亚洲，我们便决定进军中国市场并选择了网络游戏。同时由于盗版问题，我们现在不打算制作单机版游戏。而网络游戏是必须付费之后才可以进行的，我们觉得这一点令人满意。我们以前制作过日本网络游戏，这次我们想尝试制作专门面向中国玩家的网络游戏，这就是我们制作这款游戏的初衷。

记者■我们一直觉得史艾公司第一个进军中国的游戏应该是《FF》，但没想到会专门为中国玩家制作一款游戏。请问史艾公司这样做是出于一种什么考虑？

柴贵正■我们从开始就打算以这样一款新游戏进入中国市场。史艾原来曾是两家公司。原艾尼克斯的社长本多先生做出了这个决定，他坚定了我们进军中国市场的决心。

记者■柴先生对中国的家用机市场有什么印象？

柴贵正■啊，这个……因为现在中国的家用机玩家盛行“复制”主义，而网络游戏的管理形式已经相对稳定，所以我们只好先从网络做起。我们也知道中国玩家喜爱《FF》、《DQ》等游戏，等到将来，当比较多的人能够为自己喜爱的正版作品付费时，情况应该就和现在不同了。到那时如果有合适的提案，我们一定会去做的。

记者■在柴先生看来，制作《骑龙者》的经验有没有对制作这次的游戏产生影响？

柴贵正■《骑龙者》的制作和这次的网络游戏制作完全不同。制作《骑龙者》时，主要靠公司内部的大制作团队，我自己真正参与制作的部分并不多。这次我们是联合运营，我自己也忙得不亦乐乎。不过我想，《骑龙者》中的奇幻世界观和表现冲击力还是对我们后来制作的这些游戏产生了一定影响的。

记者■我很喜欢《骑龙者》系列，一、二代都玩过。我觉得一代的剧情很吸引人，但二代的剧情显得有些晦涩，您怎么看待这个问题？

柴贵正■我自己倒是觉得二代的剧情好。因为一代属于那种“一条道走到黑”式的剧情，主人公一个人一路往前走，一切都围绕着他展开，但二代比较注重“发展”的主题，玩家可以在主人公的逐步成长中得到感悟。二代的剧情确实复杂一些，但我觉得还没有到“晦涩”的地步。

记者■另外，《骑龙者》的游戏是以战斗为主的，但我觉得操作手感并不是很理想。例如主人公被敌人追赶时输入向后的方向，主人公并不是立即转身，而是绕一个圈子回来，感觉有些奇怪。

柴贵正■这可能是视角的原因。如果你在选项菜单中把视角换成“AUTO”，应该会解决这个问题。我调查过许多日本玩家，他们大多数都认为二代比一代的操作性好。

记者■您觉得家用机游戏和网络游戏在开发侧重上有什么不同？

柴贵正■有很多啊。从玩的方法上讲就完全不一样。做单机版游戏时，我们从DEBUG的时候开始就可以对游戏好玩还是不好玩产生认识；而作网络游戏，即使已经见到了完成版的客户端，你还是没有办法知道你的游戏究竟怎么样。网络游戏制作必须不断接受客户的反馈，是一项大家共同参与的工作。

记者■那么在制作团队和开发时间上有什么差异？

柴贵正■开发时间跨度的话明显网络游戏较长，至于开发团队总人数哪一次较多我也不太清楚。当初《骑龙者》的开发团队人数在120人左右。至于《树世界》，如果算上参与联合运营的所有成员，我想应该是比《骑龙者》人数要多了。

记者■那您觉得制作网络游戏最大的困难是什么？

柴贵正■需要和公司内部各部门以及公司外部各方进行不断协调，这方面的工作困难很大。

记者■史艾公司一贯以表现完整的剧情主线见长，这种世界观的表现形式在这次的网络游戏中有没有什么不同？

柴贵正■单机版游戏如同让玩家看一部电影，里面有故事的发展和结局；而网络版游戏并不像单机游戏一样玩过之后会出现固定的结果，它只是给大家提供一个相互交流，共同游戏的地方。

记者■现在中国玩家最期待的就是史艾公司带来的“故事”，但这次的游戏并不是冒险游戏，而是网游，那么这次史艾公司打算以什么形式来回应这种期待呢？

柴贵正■这是个很难回答的问题啊。怎么说呢，史艾并不是一个只打“剧情”牌的公司，我们在不断进行着新的尝试，准备将各种新要素带给玩家们。我觉得，即使没有完整固定的故事主线，也可以通过其它形式来满足玩家们体验戏剧性的需要。例如这次游戏中的“时间流逝”，通过类似真实世界里的时间表现来表现生活的感觉。

记者■柴先生，我想问一个关于您个人的问题。您自己喜欢玩什么游戏？

柴贵正■最近一直在玩PC上的《Dungeon Siege》系列。另外我也很喜欢玩家用机的《信长的野望》和《源氏》。

记者■PSP游戏呢？或者您有没有想过在PSP上开发游戏？

柴贵正■我没有那个机器。（笑）另外现在大家还都没怎么考虑过这个问题。

记者■今年年底Xbox360就要发售了，你们有没有想过为它制作游戏？还是准备为PS3做？

柴贵正■我们不想为哪一部特定机种做游戏，只想为广大玩家们做。

记者■您现在有没有正在开发的次世代游戏？

柴贵正■这是个秘密。（众人笑）


柴贵正先生与本刊记者小沛合影留念。

□采访/小沛、薯子

索尼面临神的挑战？

——从「上帝事件」看游戏对于现实的影响

□文/暮叶 责/小沛



“上帝事件”起因

索尼公司为了庆祝PLAY STATION 十周年，专门制作了一个海报广告，但这个海报却令意大利的罗马教廷和天主教徒大为光火，因为索尼企图用PS之神挑战耶稣在天主教徒心中的地位。这样的亵渎显然让虔诚的天主教徒们无法接受。索尼在这张海报中颇具趣味地描述了一位玩家，该玩家头戴由索尼游戏机按钮形状做成的荆棘头冠，并且对着所有看他的人露出神一样的微笑，好像在说：“买台PS3吧，这是神明的指示。”广告词也很有意思“Dieci anni di passione”，意即“十年的激情”。所有熟悉天主教理论的人都知道在此处使用“passione”（激情、热情）一词是对耶稣所受苦难和刑罚的亵渎。换言之索尼点错了消费者的穴道，不小心把别人的假发给打了下来，或者更确切地说拍马屁拍到了阎王的屁股上了。

耶稣是天主教徒的上帝，教徒们会虔诚地向上帝奉献一切，他们为上帝建造了多姆圆顶大教堂、圣彼得天主教教堂和巴黎圣母院，所以索尼也希望它的教徒们能为它立碑建塔，最少也要把手里的钞票奉上。于是，索尼便有了这个声名狼藉的杰作，而且还给自己惹来了麻烦。虽然索尼已经停止了这项广告计划，但这种冒失的行销策略所带来的负面影响可能还要持续数月之久。简单地说，不尊重上帝已然不对，更何况是冒犯了上帝的上帝，这不是自讨苦吃是什么？



原谅索尼，还是钱送给微软？

这则广告在意大利的多家报纸和杂志上都有刊登，这自然放大了它的影响，冒犯了广大的天主教徒。据路透社的消息，天主教家庭周刊（Catholic weekly Famiglia Cristiana，在意大利具有巨大发行量）编辑丹东尼奥说：“这次索尼的做法实在太过分了，如果涉及到伊斯兰教的话那么反应肯定会更激烈。”虽然索尼已经撤下了该广告，而且停止了相关的宣传活动。但是索尼却声明“该广告的主旨被误解了”，看样子索尼并没有打算向全球的天主教徒道歉，就像当初久多良木键死活不承认PSP的按键问题一样。

从商业角度来看，索尼这么做显然是极端愚蠢的，因为这会让索尼在和微软今后的主机大战中处于更加困难的境地。根据罗马天主教会的统计，全球一共有超过10亿的天主教徒，而且这个数字有望在2005年超过11亿。光在美国大约就有超过660万的人信仰天主教。在这些人中，很多人拥有PS或PS2。不知道这些玩家会不会原谅索尼这种做法，或者他们干脆把手里准备买PS3的钱用来购置微软的Xbox360 。

索尼的新一代主机在最新的市场期待调查中已经不再占有绝对的优势，微软的Xbox360在今冬也会率先亮相，很难想象广大身为天主教徒的玩家们会在被索尼激怒后，还放着眼前价格诱人的Xbox360不买，而专门等上半年去买索尼昂贵的PS3。著名的商业网站Motley Fool也指出：“这次行销策略的失误对于索尼来说实在是太不合时宜了。无论是从神学还是实际的影响来看，索尼实在是在最不应该的时候冒犯了他们的消费者。”

不管怎么说，这样的行销失误对于和微软处于交锋当中的索尼，其影响只能是负面的，现在欧美游戏市场的蓬勃正是需要索尼去积极开发，这样的事情如果再用强硬的态度来处置自然是自寻死路。大约21亿的潜在消费者，或者说地球上每三个人中的一个，都被索尼毫无必要地冒犯了，这有可能把索尼推入没有神明的地狱，虽然不是肯定，但起码有了一定的可能。现在，索尼市场部的智囊们肯定很希望自己身上也能有一个重启按钮，然后施展一遍SL大法让一切从头再来。毕竟，这种错误不是主观的，而是“意外”。



↑《冷冬》中的内容由于是以真实世界为背景，所以在中国玩家看来有些难以接受。



游戏不能当成儿戏

索尼假造“上帝”朝着耶稣的子民微笑，结果倒了大霉。不过也并不是所有的“微笑”都会那么糟糕，关键是看游戏厂商有没有重视这类问题。举个例子，当初Xbox上《格斗超人》由于背景音乐采用了伊斯兰教中《古兰经》的一节而遭到抗议，于是在03年12月6日，微软宣布停止出货和发售并且全世界回收这款游戏。再如《口袋妖怪》，当年的“万”字风波也差点被美国玩家当成法西斯一起打倒。甚至连墨西哥的一所教堂也对公众宣称“口袋妖怪诱使儿童们在潜意识里产生罪恶”……看来，现在的三大厂商都曾经有过类似的错误。而为了这些错误，他们都付出了代价，这说明即使是做游戏，或者是为游戏宣传，都不能当成是儿戏一般随心所欲。游戏本身正在成为一种文化形态，它有着广泛的受众面，任何在游戏中体现的思想都必须要迎合所有可能会玩到这款游戏的人。这其实也是一种商业运作所必须使用的手段，有点无奈，但却是必须遵照执行的。

反观中国现在的游戏市场，只能说我们正在起步，并且还没有完全被纳入到各个游戏厂商所关注的范畴当中，所以有一些根本不在国内发售的游戏也就无需考虑中国玩家的想法。即便我们能够看到这类游戏，我们也无法像美国玩家那样提出抗议，因为我们不是合法的受众，这类游戏本不应该是我们能够看到的。再举个例子吧，VU Games在前不久发售了一款名为《Cold Winter(冷冬)》的PS2第一人称射击游戏，其中内容大致讲述的是一名英国特工在调查中国的军事情报时意外被捕，在遭受了严刑拷打之后，又凭借超凡的个人能力杀出了监狱，最终完成了任务……因为其中描写的中国人形象十分残暴，这款游戏并没有发售港、台还有大陆行货版。微软由于担心游戏的内容，也取消了原本Xbox版的发售计划。

看了上面的事，也许我们应该气愤，不过由于中国游戏市场还不完善，我们现在也只能对此表示无奈。相信在不久的将来，中国的玩家也会成为所有游戏厂商必须考虑的受众群体，我们的尊严会得到尊重。这一天应该不远了，或许就是明年！



中国电玩榜

2005年第22期

本期截至统计日期共收到有效选票1231张

CHINA TOP GAMES

THE MOST WANTED GAMES 近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 9月28日－10月15日 | 本期又有数款PS2新游戏上榜，索尼和众游戏厂商共同为大家烹调出PS2上一道丰盛的最后晚餐。

1位 最终幻想12

上期 1 | PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■价格未定



计票：653

本作包含四种不同的魔法：白魔法、黑魔法、青魔法和时魔法。白魔法主要用来治疗；黑魔法是攻击系的魔法；青魔法是游戏新增的辅助魔法；时魔法能减缓敌人速度或者提高己方的速度。

2位 生化危机4

上期 4 | PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■价格未定

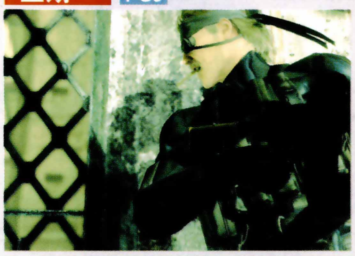


计票：617

在PS2版新加入的ADA模式中玩家可以控制女主角ADA来完成与游戏主流程无关的一部分，本作目前预定美版的发售日为2005年10月25日，欧版是11月18日，日版则是12月31日。

3位 合金装备 索利德4・爱国者之铳

上期 3 | PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



计票：564

在剧情方面，这次MGS4是延续二代之后（三代是设定在二代的40年前），而之前在二代所营造的庞大故事架构、众多登场人物等也都会继续发扬，相信本作会把MGS系列推上一个新的颠峰。

4位 王国之心2

上期 2 | PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■价格未定

计票：521

试玩版有两个任务和两个BOSS战，其中一个BOSS有点类似飞龙。



5位 新・鬼武者 梦之黎明

上期 7 | PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

计票：458

在游戏新增的从者系统中玩家可以利用该系统合两人之力来将幻魔消灭掉。



6位 恶魔城・黑暗的诅咒

NEW | PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.27 ■价格未定

计票：417

和前作“无罪的叹息”一样，本作仍然采用3D系统，风格更偏向于“月下”。



7位 深渊传说

上期 5 | PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元

计票：388

除了游戏，NAMCO还将同时在传说十周年当天发售内容丰富的DVD版。



8位 灵魂能力3

上期 6 | PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.11.24 ■价格未定

计票：361

厂商最近更改了香华、润星、成美那、TALIM和KILIK五名角色的CG图。



9位 皇牌空战ZERO・贝尔卡战争

NEW | PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■发售日未定 ■价格未定

计票：327

本作剧情发生在AC5描述的两大势力间“环太平洋战争”前10多年的时代。



10位 星际游侠

上期 8 | PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005年冬 ■价格未定

计票：308

游戏中在城镇和野外的不少地方都设置了传送点方便玩家随时在各地间往返。



11位 上期9 兰古瑞萨3

PS2 ■TAITO ■模拟战略 ■2005.10.27 ■6090日元

计票：276

12位 上期10 塞伯拉斯的挽歌

PS2 ■SQUARE・ENIX ■枪械动作 ■2005.11.14 ■49.99美元

计票：253

13位 NEW 异度传说3・查拉图斯特拉如是说

PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

计票：217

14位 上期14 旺达与巨像

PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.27 ■7140日元

计票：176

15位 上期13 战神（元气版）

PS2 ■元气 ■动作游戏 ■2005.11.24 ■7140日元

计票：154

本期有不少新游戏上榜，看来和当年的PS一样，索尼准备让PS2再来一次最后的辉煌。这些在前不久TGS上才公布的游戏虽然说不上是超大作，不过从我国玩家的期待度上来看，还是有着相当吸引力的。说到期待榜上最后的这款元气版“战神”的实际游戏素质，个人以为，有点可惜了这个游戏标题……

本期 榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn
凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

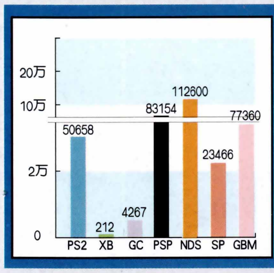
与PSP相比，发售更早的NDS在欧美的销量一直都很平淡，甚至还不如后发售的PSP。人们曾经担心任天堂老少咸宜的软件策略可能会败给索尼的时髦潮流了，不过最近一段时间以来NDS在欧美的表现还是让任饭们重新看到了希望。最大的功臣自然非“任天狗”莫属了，据统计，自从“任天狗”发售以来，NDS在欧美的销量翻了4倍，可见任天堂“游戏在于创新”的思想仍然没有也不会过时。其同门师兄“高级战争DS”在美国也很受欢迎，以前的GBA版销量有40万份，相信这次的DS版也会有相当不错的表现。上期北斗负责制作攻略的那款“靛青预言”是很赞的游戏，不过这里就不向未成年玩家推荐了……

近期玩家玩的最多的游戏 最流行TOP15
THE MOST POPULAR GAMES

排名	上期	平台	游戏	厂商	类型	发售日	价格	计票
1位	上期 1	PS2	真·三国无双4 猛将传	KOEI	动作过关	2005.9.15	4494日元	712
2位	上期 2	PS2	实况世界足球·胜利十一人9	KONAMI	体育竞技	2005.8.4	7329日元	653
3位	上期 3	PS2	第3次超级机器人大战α	BANPRESTO	战略模拟	2005.7.28	8379日元	584
4位	上期 7	GBA	超级机器人大战J	BANPRESTO	战略模拟	2005.9.15	4494美元	529
5位	上期 4	PS2	悠远传说	NAMCO	角色扮演	2005.8.25	7140日元	503
6位	上期 5	PS2	真·三国无双4	KOEI	动作过关	2005.2.24	7140日元	481
7位	上期 8	PS2	格兰蒂亚3	SQUARE·ENIX	角色扮演	2005.8.4	7980日元	447
8位	上期 6	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	7140日元	423
9位	上期 10	PS2	零·刺青之声	TECMO	动作冒险	2005.7.28	7329日元	378
10位	上期 11	PS2	合金装备3·食蛇者	KONAMI	谍报动作	2004.11.16	7329日元	359
11位	上期 12	PS2	胜利十一人8·在线革命	KONAMI	体育竞技	2005.3.3	7329日元	303
12位	NEW	PS2	靛青预言	ATARI	冒险解谜	2005.9.20	39.99美元	275
13位	上期 14	PS2	战神	SCEA	动作冒险	2005.3.22	49.99美元	256
14位	上期 13	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	SQUARE·ENIX	角色扮演	2004.11.27	9240日元	244
15位	上期 15	PS2	樱花大战5·永别吾爱	SEGA	冒险游戏	2005.7.7	8190日元	193

从流行榜的上榜游戏排行来看，真354仍然是拥有PS2主机的玩家们的首选游戏啊，不知道大家是在练武将拿道具武器呢还是像编辑部的雪飞那样在修罗模式的无限战场上挣扎？希望大家不要跟雪飞这家伙学，在战场上烧杀虏虐无恶不作，还拐卖良家妇女……GBA上的机战最新作J本期名词再度提升，紧跟在师兄ALPHA3身后，不过北斗本人将其一周目后还是毅然决定重返ALPHA3的怀抱……

日本硬件双周销量统计



本期日本硬件销量与上期基本持平，任天堂新推出的GBM在日本卖得很火，而且从这段时间一些读者的反馈以及游戏店中的销量情况来看，其在我国也卖的不错，让人不得不佩服任天堂的赚钱手段，虽然北斗个人认为其性价比实在是不高，看来"面子工程"确实很重要，尤其是对掌机这种小巧玲珑的游戏平台而言。

本期统计时间：2005.9.19－2005.10.2

美国家用机游戏周间排行榜
AMERICAN MONTHLY GAME RANKING 8月1日－8月31日

本期美国家用机游戏排行再次验证了橄榄球运动在美国的超高人气，而且有变本加厉之势：一共有4款该类游戏杀入前十，并且都是出自EA的麾下……在日本大红大紫的NDS宠物育成游戏任天狗刚登陆美国就掀起了一阵新的风暴，三个版本的销量都很不错，也直接导致了NDS在欧美销量打着滚儿的往上翻。

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	美式橄榄球06	EA	2005.7.11	体育竞技	49.99美元
2位	XBOX	美式橄榄球06	EA	2005.7.11	体育竞技	49.99美元
3位	PS2	大学生联盟美式橄榄球06	EA	2005.7.11	体育竞技	49.99美元
4位	XBOX	幽灵行动2·最高作战	UBI	2005.8.2	第一人称射击	29.99美元
5位	NDS	任天狗·柴犬	任天堂	2005.8.22	角色扮演	34.99美元
6位	GBA	口袋妖怪·绿宝石	任天堂	2005.4.30	角色扮演	39.99美元
7位	GC	美式橄榄球06	EA	2005.7.11	体育竞技	49.99美元
8位	PS2	星球大战·前线	LucasArts	2004.9.20	动作游戏	19.99美元
9位	NDS	任天狗·拉布拉多猎犬	任天堂	2005.8.22	角色扮演	34.99美元
10位	XBOX	光环2多人对战地图包	微软	2005.7.7	第一人称射击	19.99美元

日本家用机软件两周销售排行榜
JAPANESE GAME SALES RANKING 9月19日－10月2日

上期说到任天堂的大冷饭GBA版"超级马里奥兄弟"销量很不错，想不到这次连日本双周游戏销量榜的头把交椅都落入其"魔爪"，不知其他厂商对此会做何感想。GBA上的机战新作J表现一般般，虽然画面上再次大幅改良，但与前不久发售的同门师兄ALPHA3比起来，两者在销量上的差距还是很明显的。

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	GBA	FC迷你·超级马里奥兄弟	任天堂	动作游戏	2005.9.13	2000日元	96170
2位	NDS	他妈哥治的快乐商店	BANDAI	其他类型	2005.9.15	5040日元	87315
3位	PS2	真·三国无双4 猛将传	KOEI	动作过关	2005.9.15	4494日元	79514
4位	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	61845
5位	PS2	幻水畅想曲	KONAMI	战略模拟	2005.9.22	7329日元	52213
6位	PSP	高达战争战略版	BANDAI	动作游戏	2005.9.22	5040日元	47813
7位	GBA	超级机器人大战J	BANPRESTO	战略模拟	2005.9.15	6090日元	45016
8位	NDS	头脑放松教室	任天堂	益智游戏	2005.6.30	2800日元	43261
9位	PSP	实况世界足球·胜利十一人9	KONAMI	体育竞技	2005.9.15	5229日元	41357
10位	GBA	马里奥医生+PANEL DE PON	任天堂	智力游戏	2005.9.13	2000日元	29379

■本期中国电玩榜奖品



恶魔猎人 全新进化

小林裕幸



他是恶魔猎人系列开山作的制作人，在经历很长时间后在4代再次回归，主持DMC4的开发工作。作为CAPCOM目前硕果仅存的主力制作人，曾经担任过NGC版BIO4、战国BASARA以及杀手7等作品的制作人，经验还是相当丰富的。

与制作人小林的直面对谈！

·关于新的制作团体

Q：这次的制作人是您，导演是伊津野，角色设计是吉川，请问您对全新的制作班子有怎样的了解呢。

小林（下，“A”）：还好，我和他们都比较熟悉。这次的DMC4因为是要在新世代主机上制作，所以肯定会有一些新问题出现，这都需要一些有经验的制作人来解决，同时这也是一个进行对作品改良的最好机会，这同样需要有经验的同僚来进行。其实制作班子是以3代的制作班底为基础，加入了包括我在内的一些1代的制作人员，在人员组成上厚度比较好，我们的配合也比较默契。只有设计师吉川是完全的新人，但他也曾参与过很多知名作品的制作，非常有经验，鉴于这次的作品比较追求真实，我们就特地把他请来了。相信他的全新画风将会给大家带来新的感觉。我们3个比较核心的制作人员确实是第一次在一起合作，肯定会有一定的不适应，但我想同样对我们3人也是一个全新的挑战，我相信我们能够交上一份令大家满意的答卷。

Q：那这次选用吉川为设计师的理由是？

A：主要还是想和前几代有所区别，前面也已经说过了，PS3的新平台实际是一个很好的革新机会。

Q：也就是说PS3将是一个新的契机。

A：没错，不仅是平台的更换，4代对整个系列来说也是一个契机。必须要有一定的变化来满足大家，同时改变人们的一些看法，我想这是很重要的。

·4代的创作理念是？

Q：这次的创作理念是？会不会和3代完全不同呢？

A：前面3代的人气很高，确实是有很多系列的FANS，但这并不能成为偷懒的理由。正因为是受人关注的系列，我们才要有更新的变化。其实4代和1代对于我来说是没有什么不一



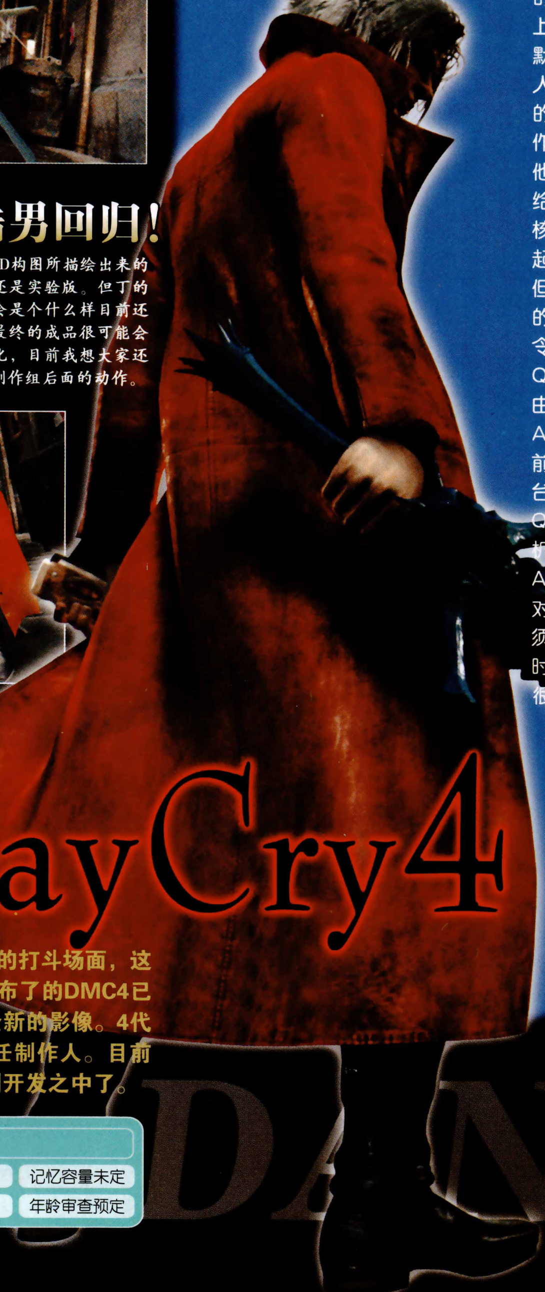


超酷男回归！

↑现在的3D构图所描绘出来的影象，但还是实验版。但丁的形象最终会是个什么样目前还不明朗，最终的成品很可能会有一些变化，目前我想大家还只能期待制作组后面的动作。



→但丁的武器依然没啥变化，毕竟这是系列的核心要素，看来新作里但丁依旧会酷的掉渣。



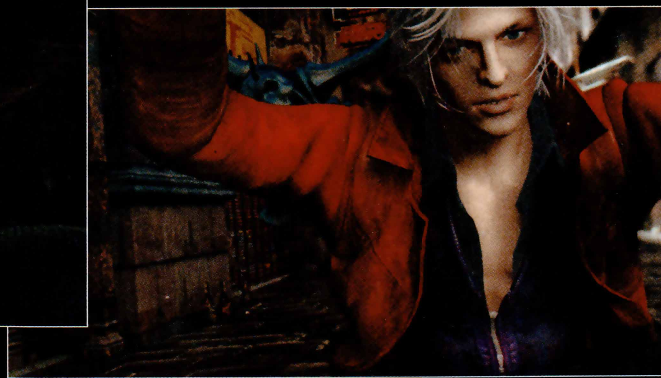
DevilMayCry4

DANTE

半人半魔的神秘主人公，超级帅气的动作以及火爆的打斗场面，这是对恶魔猎人系列最好的评价。早在5月的E3上就公布了的DMC4已经确定将在PS3上推出，而在TGS上则更是放出了全新的影像。4代的角色设计是新请的设计师吉川，而小林则继续担任制作人。目前游戏的开发度还比较低，但很多新的理念已经贯彻到开发之中了。

PS3	本刊译名：恶魔猎人4			
	CAPCOM	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
动作冒险	使用媒介未定	日版	1人	年龄审查预定





新画师吉川笔下设计的但丁就是这样了，不知与大家的想象有差距没有呢？

样的，因为都将是一个全新的有很多变革的作品。现在看来3代的完成度确实很高，但我想还需要增加一些东西，来达到一个更加完美的程度。当然这并不是对3代有什么否定的意思，但同时也要看到，现在的市场竞争这么激烈，如果没有变革的话基本等于找死，而且PS3的作品如果还是按老套路的话相信也不会有人买帐。

Q：您认为3代的哪些地方还需要有改进呢？

A：我认为3代和1代的背景比较相像，所以我觉得这个地方需要有所改进。不光是几个主角，其他的一些角色也需要进一步强化，使其形象更加丰满。但同时还需要照顾到但丁在FANS心目中的形象，所以说这个改进也是比较难以实施的。此外1代的难度在系列中是最高的，比较能够满足CODE USER的需要。不过同时也有人认为，从1代到现在已经经过了5年的时间，玩家们的年龄也在增长，可能从1代开始玩的人已经比较不能接受难度比较高、比较激烈的作品了。作为动作游戏来说必须有一个完备的体系，这是没有错的，但在制作过程中我们也会尽量使游戏的难度保持在一个相对不高的水平上。试想如果刚接触PS3的年龄层比较低的用户比较多的话，那DMC4的难度再比较高，就不会有什么市场，这一点是肯定的。因此我个人认为难度方面也是需要注意的，一定要保证大多数玩家能够接受。

Q：那武器与系统呢？

A：但丁的代表性武器是一定不能少的，此外其他的还没有什么特别明确的变化。系统方面现在还需要保密。

·关于4代的但丁

Q：但丁给人的印象一向都是比较成熟、冷酷的，很成人化，那这次但丁的年龄在系列同作品中是处于怎样的一个位置呢？

A：这个还真是有点难回答了。刚才说过了，吉川是一个新同志，他的设计将会左右但丁的风格。可能大家看现在公布的图像会对4代的但丁有一个先入为主的印象，但实际上这还只是一个实验与磨合的阶段，可能实际的成品中但丁不会是这个样子。这就要看我们后面的剧情设计需要了。

Q：那以后的但丁实际效果是要看吉川的插画风格来决定了？

A：A：还不一样。画的画与3D构图所描绘出来的东西还是有差别的，但丁的形象最终会是个什么样，这是要由PS3的3D性能来决定的。现阶段大家所看到的只能说是实验中的影象，最终的成品很可能会有一些变化，根据当时的情况对角色形象进行一定的补充，现在我还只能让大家期待我们后面的动作。

Q：关于作品的时间段呢

A：我想4代的时间段要在1代之后。不过目前还只是一个实验的阶段，确立一些新角色给大家的印象的阶段，还请大家期待。

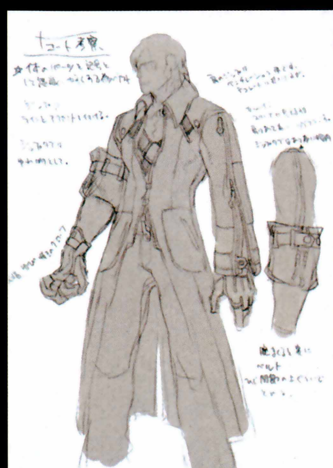
根据小林与吉川的说法，虽说PS3的这个4代实验性质更多一些，但基本还是以3为基础，角色设计也不例外。目前看来但丁的设计理念基本和3代比较相像，不过作品的时间段要在1代之后，但也并不是说要返回3代的那个世界观。小林在谈话中一再强调，4代将会有很多的新要素加入，此外但丁的年龄据小林说将不会比以前小。从制作人的谈话中不难看出，目前游戏的制作还尚属于一个调整期，并没有什么太实质性的动作。

吉川关于角色设计的一些想法

我想PS3的这个4代实验性质更多一些，但基本还是以3为基础，但丁这个角色也不例外。但目前还只是一个实验的阶段，确立一些新角色给大家的印象的阶段。有些细节的地方还需要我们进一步的确定。但现在我已经对但丁如何设计已有了一个大致的概念，脑子里已经有了大致的设计思路。虽然说之前对这个系列还不是非常了解，但我想与大家沟通之后，一定会设计出一个让大家满意、酷劲十足的形象。

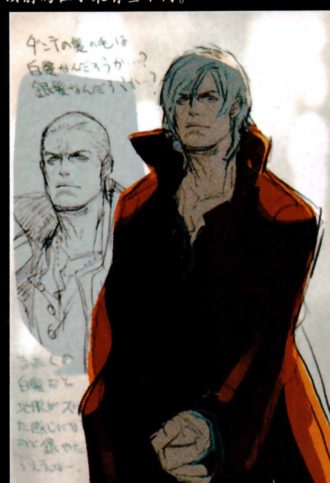


←这个不是但丁的设计，似乎是一个新角色。这个人看起来感觉就是神神秘秘的，不知是何方神圣。



↑但丁全身设计图，主要描绘的是服装以及其用途。看来无论怎么变这件风衣也是跟定但丁了，象征物。

↓吉川画的插画。感觉男人气十足，比起以前的但丁来有些不同。



魔界戦記 ディスガイア2

在经过前几代作品的成功，以及今年3月的“幻影王国”的大受欢迎，日本一终于决定推出“魔界战记”的第2代作品。作品平台将为PS2，预定2006年发售，价格未定。虽然之前的作品尤其是“幻影王国”非常受欢迎，但新作品还是准备不采用这些作品的系统，而延续2003年1月发售的“魔界战记1”的系统，并以之为基础进行游戏的开发。其世界观和基本系统都将延续上代作品，只不过游戏的背景世界变成了新的边境地带“瓦尔达姆”，故事情节当然也会发生变化。



本作的主人公，17岁，是人类中唯一一个没有受到魔王泽诺的诅咒的人。对把自己的家人变成恶魔的魔王非常憎恨，决心与魔王决死一战。是个性子直的热血男儿，答应别人的事定会实践，是个非常典型的英雄性格。



魔王的独生女儿，17岁。从小就受到魔王的溺爱，自幼过的就是娇生惯养的生活，从来没吃过苦。这不仅使得她的性格有点怪，战斗经验也是0。而且从小就很少出家门，对于人类与恶魔应有的常识根本就是一窍不通。



前作是作为主人公拉巴尔的伙伴而出场的子恶魔，本作却是作为拥有远超魔王的魔力的魔神而出现的。相当有野心，她的目的就是来打倒魔王取得最强魔王的称号。不过似乎一直没有找到魔王，拖了一阵此事就不了了之了。

在神秘世界中发生的少年与魔王的故事

本作的故事讲述的是在边境地区“瓦尔达姆”发生的故事，原本这里是以人类为中心组成的世界，虽然也有怪物和恶魔存在，但没有对人类构成什么本质性的威胁与伤害。不过在15年前，魔王泽诺降临，他的诅咒把这里的人们都变成了服从他的恶魔，人们因此失去了人类的记忆与良知。只有一个少年幸免于难，他就是故事的主角阿迪尔……

某日，他被变成恶魔的父母叫走进行一个与恶魔的契约仪式。这种仪式中召唤出的恶魔拥有强大的魔力，与其约定的事情就连魔王泽诺也是完全不能违反的。阿迪尔的母亲就希望依靠与这些恶魔的交易，来换回自己作为人的权利。不过仪式召唤出的恶魔却是魔王的独生女罗萨琳德。虽然她并不能满足阿迪尔母亲的愿望，但却告诉了主角魔王的居住地。于是为了报父母的仇，阿迪尔踏上了打倒魔王的旅途。



←看起来像个小女孩的魔神实际上已经有1437岁了……有点不可思议。她养的企鹅精灵看起来真是非常奇怪，可是真的有长这样的精灵么？





↑这种召唤恶魔的仪式中的恶魔拥有强大的魔力，与其约定的事情就连魔王也是完全不能违反的。是这个世界的封印之术。

恶魔与人类共存的世界

PS2	本刊译名：魔界战记2			
战略模拟	日本一	2006年春	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

新作将基本继承前作的战斗系统

战斗系统基本上和前作一样，以战棋形式展开战斗，以走格子、选择战斗指令和回合制为系统核心，非常传统的一种形式。

前作中附近有同伴就可一起攻击敌人的“连携攻击”、以及多个角色连续攻击一名敌人就可使伤害增加的“COMBO”系统在本作中都会得到保留。此外前作最有性格的可拿起角色四处扔的特色也保留了下来。



←多个角色连续攻击一名敌人使伤害增加的COMBO系统。



↑战斗系统基本上和前作一样，以回合制为系统核心，是非常传统的一种形式。

↓这是？！战斗营地吗？怎么有这么多精灵出现？看样子像是个武器库，总之看着很奇怪。



新增加的一些有趣的新要素

另外本作的新增加的新要素“裁判系统”可以说是一个亮点。在游戏中角色的某些行动会引发这个系统出现。判定成立后，法庭就会开庭，进行审判。根据玩家的行为进行各种判罚的量刑。只不过这个系统到底要怎样引发，而且具体是怎样量刑，目前我们还不清楚。但一旦被判罚有罪，该角色就会被认定有前科，在情报画面中他的名字边上就会有“前科犯”的字样……听起来还是非常有趣的。

与系列前面一些作品一样，游戏中将会出现一些雇佣兵，他们与剧情的发展没有关系，甚至没有名字，却是在游戏初期重要的战斗力量，一定要善加利用，如此才能够顺利进行游戏。



↑辩护中？！还有陪审团？这些人的意见会起到什么作用呢？还真是个让人感兴趣的系统。



←前科3犯？汗，在游戏的世界里也有这么一说？看来无论现实还是游戏都不要犯罪为妙。

无罪释放或突然死亡？

游戏的角色设计依旧是由吉田老师负责！此外还有可爱的插画！

新作画面方面得到了大幅度的加强，角色的刻画更加细致入微。而且战斗中对各种魔法和必杀技的刻画也非常到位，看起来很让人震撼，很有气势。

此外作品的角色设计仍然是前作的吉田老师，值得一提的是本作选用的插画师，他们笔下的作品都非常清新，人物可爱讨巧。这些插画师原来都曾参与过“幻影王国”的插画工作，看来是把“幻影王国”那无厘头的风格完全地拷贝了过来。喜欢“幻影王国”的朋友们看来大可期待本作的风格了。



职业

雇佣兵依旧有很多职业可供选择，根据男女性别的不同，会分别衍生出很多特点和特技都不相同的职业。要根据自己队伍的情况合理雇佣。



战士男

精通武术的人类，拥有强大的身体能力，在近距离作战中可以发挥非常强大的实力。



战士女

精灵中非常少见的善于作战的女性，战斗力虽然不如男性但是会使用很多效果超群的特技。



魔法师女

天生就对魔法有着特殊感觉的恶魔族少女，其超群的魔法能力多半该归功于她们的天赋。



魔法师男

从小就接受魔法教育的少年，经过严格的选拔才获得魔法师的称号，掌握多种魔法。



企鹅精灵

再次怀疑是否真存在有这种精灵。虽然看起来很可爱，但实际上它们性格都很欠揍。

午夜零时，惨剧再度重演……

SIREN 2

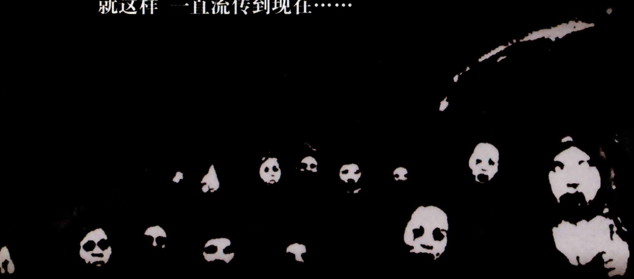
29年前

在日本近海有一座名叫“夜见岛”的小岛
随着大批移民的进驻 这座荒岛逐渐兴盛起来
然而 就在一天深夜0：00的时候
海底电缆由于不明原因切断 全岛一片黑暗
第二天 岛上所有居民全部消失了
夜见岛一夜之间变得空无一人
这起事件的背后 隐藏着数不清的谜团
就这样 一直流传到现在……

大家还记得2003年末推出的《死魂曲》吗？现在它的续作又要在PS2上登场了。它是前作由于推出了中文版而在国内玩家中引起话题，不知道这一次SCE会不会再次把它中文化呢？

PS2	本刊译名：死魂曲2			
	SCEI	2006年2月	价格未定	记忆容量未定
恐怖冒险	DVD-ROM	日版	1人	审查中

由SONY Conputer Entertainment以自己名义开发制作的恐怖冒险游戏《死魂曲2》即将在PS2上与大家见面。作为恐怖题材作品，本作在TGS上展示时注明“15岁以下玩家谢绝体验”的字样。这可不是宣传的噱头，这个游戏的体验室完全用隔音墙和黑布蒙蔽，而且玩家要戴着耳机试玩。不知道心脏有毛病的人会不会吓出个好歹来。虽然本作和前作一样使无数人体验之后不免心有余悸，但是想吃螃蟹的玩家们在好奇心的怂恿下仍然趋之若骛。恐怖游戏就是这样，在让人担惊受怕的同时又体会到别样的刺激。说不定人性本来就是邪恶的吧（笑）。不管怎么说，前作的中文版无论配音还是翻译都还是不错的。本作如果再推出中文版，一定还会有不少人感兴趣的。不过我们目前可以关注的，仍然是该作日版的推出情况。希望中文版会在不久的将来推出。



出现了新的敌人



→这就是本作中新出现的「暗人」，在黑夜发动攻击，是更加可怕的敌人。

阴暗的死亡之曲再度奏响



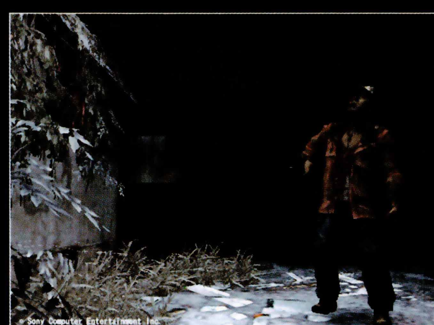
《死魂曲》系列的制作人外山圭一郎先生曾经参与制作KONAMI的恐怖大作《寂静岭》系列，所以SCEI的《死魂曲》也透着一阵阴森恐怖的气氛。阴暗的周边环境，时隐时现的危险，外表恶心又恐怖的敌人……这种使胃神经遭受压迫的恐怖感时常搞得玩家们透不过气来，但是这类游戏的刺激感也正是由此产生的。假如这样的作品在PS3或者XB360上推出的话，恐怕会吓死一票人吧（笑）。

用新的武器应对



↑多视角模式是本系列的特色之一。玩家在操纵主人公行动的同时会产生幻觉而察觉到其他人的行动。

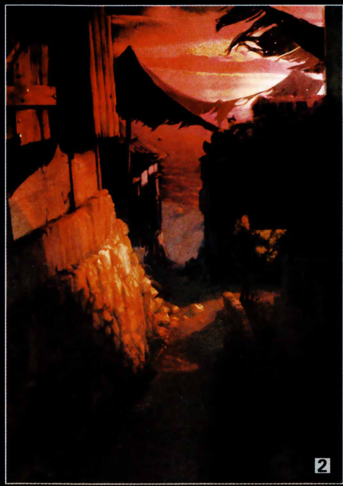


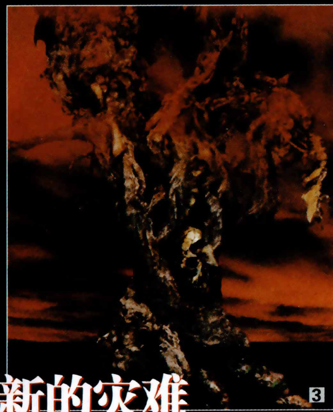


←在前作中出现「尸人」将再度登场。

那一夜，凄厉的警报响彻全岛 随之而来的是——







新的灾难



①游戏中的“月见岛”以前曾经与世隔绝，后来因为本土移民的到来而兴盛。②岛上的村子看上去仍然是那种传统日本村庄的样子。③本作这是故事中描绘的“冥府”的景象，那棵巨大的树上附着无数死者的怨灵。④当年月见岛是新兴的旅游景点，在岛上兴建了许多娱乐设施，现在看上去却显得阴森而凄凉。⑤光线透过窗户射进破旧凋敝的房屋里，这种物是人非的感觉使人感到压抑。

在全新的舞台上



本作营造的是一种带有“宗教”和“神话”色彩的恐怖效果。这一类游戏题材属于传统的日式惊悚怪谈，讲的多是一些灵异现象和随之而来的惨剧。在这些故事里，死亡或失踪的人会化身为鬼怪或者怨灵，向人们发动袭击。这种类型的恐怖游戏与生化危机式的恐怖有着本质的区别：一个是靠突然袭击来给人以措手不及的惊吓，一个是通过压抑郁闷的表现使玩家们处于极度恐惧的心理状态。和《寂静岭》一样，《死魂曲》营造的是一种“看不见的恐怖氛围”。所以本游戏不适合长时间游玩。

新要素大量追加 恐怖程度再度提升



→曾经担任《寂静岭》编剧的外山圭一郎，以《创造新式恐怖游戏》的理念，开发了《死魂曲》。对于已经成为系列的新一代续作，他有些什么主张呢？

在开发《死魂曲》续集的时候，外山先生提出了许多大胆的设想。考虑到不同玩家的游戏水平，外山想把新一代的《死魂曲》制作成一部难度适中，自由度大幅度提升的作品。本作和前作之间基本上没有什么联系，主人公和故事都是新设计的。由于本作的地图范围是前作的2倍，所以制作人员的数量也增加了。游戏的舞台从村子转移到海岛上，而敌人的种类也更加丰富了。除了上一代中的“尸人”之外，又追加了“暗人”。暗人与正常的人类和尸人都不同，不但拥有超过人类的体能，更拥有高度的智慧，和行尸走肉般的尸人相比显得更加危险。这些暗人有的手中持有黑色的雨伞，有的全身都包裹着棉被，看起来是十分怕光的。难道说要对付他们，就必须用发光的武器?(不会是照相机的闪光灯吧……那不成《零》了吗？）说到武器，本作中主人公和敌人对抗的手段也丰富多了。主人公可以投掷道具打击敌人，也可以夺取敌人的武器并与之搏斗。除了前代的步枪之外，本作又追加了手枪。（越来越像寂静岭了……）不过最有效的武器应该还是棍棒之类的道具吧。日式恐怖和暴力的风格将得到更多的体现。在本作中，主人公能够以屈身的状态快速行进，动作更加流畅细腻，而且可以用主观视点完成所有的行动(FPS？)。前作中独特的“视界转换”系统仍然健在，玩家可以在游戏时看到过去发生的事情，也可以感觉到敌人眼中见到的情况。在本作中，主人公会和一些动物（狗）一起行动，也可以通过它们的视角看到危险的情况。虽然玩家们可以用更多的手段对付丧尸和怨鬼，但是作为人类，毕竟还是有一定的局限性，所以在关键时刻还是量力而行比较稳妥。总的来说，新的《死魂曲》将是一部超越前作的恐怖游戏，如果大家胆子有够大的话，就请继续期待吧（笑）。

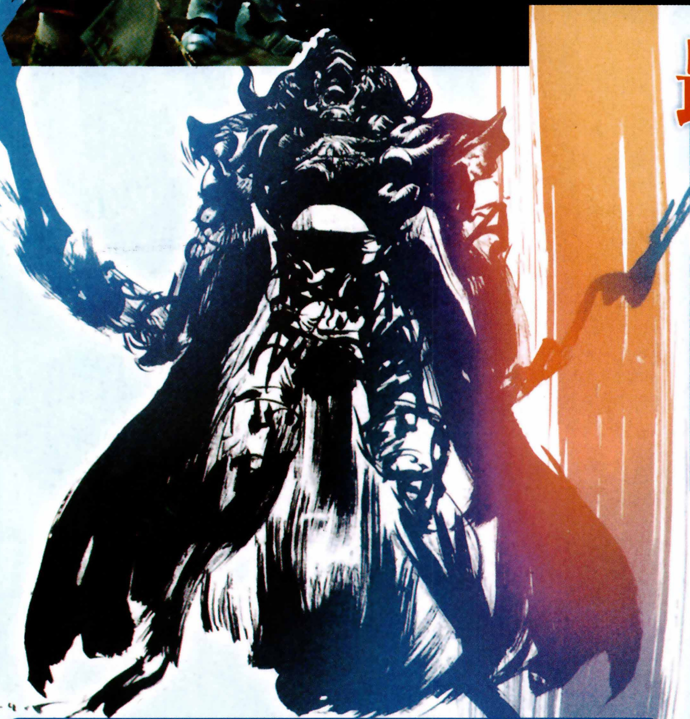
□文责/猴子

失去了祖国与双亲 的原王国继承者









最新公布的神秘新角色



最近SE又一次放出了FF12的一些最新消息和图片，包括一些剧情的介绍及新人物的介绍。看来虽然作品的战斗系统有了一定的变化，但毕竟还是RPG，对剧情的重视将会和以往一样。新公布的图片介绍的是在地下水道被人追赶的阿谢与范他们相遇的情景。阿谢原是达尔马斯卡王国的继承人，但在帝国的攻击下祖国和双亲都被消灭，她只得被迫投身游击组织。她在旅途中碰到了一个神秘少年，这个少年似乎对这个大陆上非常神秘的魔石非常了解……

PS2	本刊译名：最终幻想12			
角色扮演	S·E	2006.3.16	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	年龄审查预定



—阿谢原是达尔马斯卡王国的继承人，但在帝国的攻击下祖国被消灭，也是个悲剧性的角色。



主角们的初次 相遇并不浪漫 而且充满危险



名叫拉蒙的这个少年的出现使主角们很困扰

拉蒙



加入范的冒险队伍的神秘少年。关于他的情报一切不明，就连年龄及祖国都没有人知道。看起来是一个经济上很宽裕的家庭里出来的小少爷，他的装扮也很贵族化。但他却有着与年龄不相符的成熟，有些从他嘴里说出来的话很值得人回味，在这一点上来看更像是一个大人，比较之下比他年龄要大一些的范他们则更像是孩子。与一般人不同，他不仅对空贼团伙没有任何的恐惧感，反而跟他们走得很近。而他最让人感到疑惑的就是他对“魔石”的了解，关于“魔石”的知识非常渊博。在听说范他们要寻找魔石，他就主动要求加入队伍。但他的目的又是什么呢？



一切的谜团很好地塑造了这个与众不同的少年





↑这个富家公子一样的少年到底是个什么样的人物呢？这个人又到底有着什么样的背景呢？这一切还都是个谜。

对神秘的魔石如数家珍的一个神秘少年



范他们到底会不会接纳他呢？这神秘的少年又到底是一个什么人物呢？

□文责/无无

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

9月24日 ▶▶▶ 10月14日



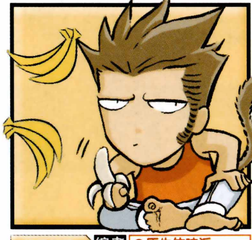
小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



荇菜 编者论派 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解



唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色

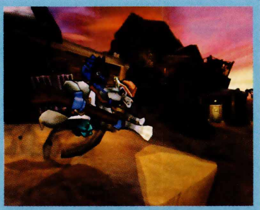


猴子 编者论派 ●原生体味派 不抽丝不剥茧生吃

管饱

怪盗史莱·库巴3 盗亦有道

Sly 3: Honor Among Thieves



PS2	SUCKER PUNCH
	动作冒险
DVD-ROM	2005.09.29
美版	113KB
1～2人	10岁以上

SECI当年的黑马的动作游戏终于推出续作。前作就以超绚丽的卡通渲染技术与流畅爽快的操作赢得了众多玩家的青睐。新作实现了技术与剧情的双进步。

这一系列的素质向来不错，本作更是在继承了前辈的优良品质之后再次推出的精品。首先是游戏很好看，不光是指画面漂亮，关键是想法独到，其中有几关只要玩家戴上红蓝立体眼镜就能欣赏游戏特殊的立体效果，真的很有趣。另外就是游戏的流程也很令人满意，通关之后的任务挑战使游戏增加了可玩性。这款游戏的难度不高，适合所有玩家，闲暇的时候玩一下真的感觉很轻松。

比起前代来，本作做出了一些不错的改变：在游戏中可以操作的角色有七八个之多，每人都有独特的能力和富有趣味的任务。各种迷你游戏花样繁多，更有"盗贼大师挑战"适合喜欢高难度的玩家。游戏的长度令人满意，场景也比以前要大不少，还有特别的3D模式（需要佩戴特殊眼镜）作为噱头。游戏主线中很多机关谜题设置精妙，但提示也很充分，整体难度不高。

把种类众多数量丰富的各种小游戏融合进作品之中，是我相当欣赏的一点。这样一是可以丰富游玩方式，二则可以在相当程度上调剂游戏的节奏，使整体玩起来既不过于简单，又不会很累。游戏的画面表现也很不错，用色和线条描绘给我的感觉很舒服。虽然是一款动作游戏，但整体故事编织得既用心又有趣。若要说缺点的话，只是感觉游戏的秒间帧数少了一些。

狡狐系列一直很受各位玩家的欢迎，如今已经出到了第三作，本作的副标题"盗亦有道"从一个方面证实了主人公史莱库巴这侠盗的正义性。抛开剧情不说，本作卡通渲染的风格，良好的操作手感以及多种多样的游戏方式，在当今的游戏界算得上是为数不多的良好榜样。如果大家通过PLAY的过程，能够领会到"从游戏中得到乐趣"这一永恒真理，那将是各位玩家的一大幸事。

解闷

卡普空 经典收藏集

Capcom Classics Collection



PS2	Capcom
	名作合集
DVD-ROM	2005.10.03
美版	49KB
1～2人	全年龄

虽然最近的经典合集数量空前，但CAPCOM这个当年的街机之皇推出的合集无疑是含金量最高的。特别是对于魔界村三大作的收纳，更是值得收藏。

最近盛行的复古风终于把CAPCOM也卷进来了！本来以为以前的街机大作会全部再现，没想到除了《街霸》和《魔界村》系列之外就很少有大家非常熟悉的名作了。难道咱们认为的经典游戏在日本都属于二线作品？或许这款游戏发售之后还会有2代、3代陆续推出吧。就个人而言还是希望收录一些先前活跃于中国街机厅里的"吞食天地"等经典作品，本作较为失望。

作为CAPCOM的拥趸，我却实在没有给这张合集给出更高分数的理由。当然，我并非对这张合集里面所包含的游戏心存不敬：街头霸王自不必说，魔界村也是一时无两的杰作，还有很多从前限于囊中羞涩而无法在街机厅中尝试的游戏。然而问题是：这张光盘到底价值几何呢？我们承认经典游戏的地位，但今时今日还有谁真的会对他们发生兴趣呢？更何况还有模拟器的存在……

出于怀念的理由，我会有一些感动。其实对于所有从老街机玩过来的人来说，都是这样。不过这张合集基本上与早年间于PS上就推出过合集别无二致，这次算是卖了两份钱。但不管怎么说，看着当年那些十分经典或相当硬派的动作游戏活跃在屏幕上的时候，心里是很欣慰的。作品为各个老游戏都附上详细的信息说明，并且还都配有连发功能，算得上细心体贴。

听说CAPCOM要将自己的街机大作在PS2上重新复刻一遍，本来想给这部合集作品打9分的，但是我在仔细玩过之后改变了主意。这个合集的作品原来就是把CAPCOM在PS上发售的《CAPCOM Generations》重新做到了PS2上。毕竟像中国玩家们喜爱的《名将》、《三国志》等作品并未收录，实在是令人遗憾。不过早期《街霸》全部收录，也算是不错的了。

管饱

海豹突击队3

SOCOM 3 U.S. Navy SEALs



PS2	SCEA
	第一人称视角射击
DVD-ROM	2005.10.14
美版	499KB
1人(支持网络)	17岁以上

实在没有想到，这个作品已经到了第三作了。偏向真实的战斗场景与海豹突击队处理任务的独特性都是这部另类FPS作品闪光的地方。

真实的战争不只是在陆地上的徒步战斗，本作在这方面非常尊重现实，其他的第一人称射击游戏很少有乘坐交通工具战斗的设定，然而本作却非常细致地再现了这些东西，并且操作感还不错。不过本作的难度有点高，万一上身被敌人击中，很容易一下子就挂掉的！这点也很符合现实。网络对战的设计为真实模拟战场的配合作战也有很大帮助。总之，本作的真实度非常值得称赞！

厂商在游戏发售前的宣传中着重突出了本作驾驶交通工具作战的部分，实际试玩之后也确实没有令人失望。游戏中包含了数种基于现实世界的交通工具，在游戏中它们不仅简单易用，而且也富有乐趣。相对应的改变是游戏的地图也比前作扩大了不少。另外前作创下了北美在线游戏人数的纪录，本作当然也有强化，最多支持32人的网络模式值得尝试。缺点在于电脑AI乏善可陈。

游戏中的各种乘具是一大亮点，种类丰富并且都可以驾驶乘坐，战斗的临场感非常强。这一作的战场地图更大了，这样无论是突击奔袭，还是其它各种战术的利用，都能得到更畅快的体会以及更大的发挥空间。作品的光源运用和画面质感都不错，也很符合游戏的氛围。但个人觉得敌方的AI及配合设计得还有待商榷，存在一定的问题。强烈推荐多人联网作战。

原先因为没玩过《海豹突击队》系列，所以对它印象一直平平。但是玩过3代之后不得不承认，这个系列不愧是在欧美地区销量第一的游戏。本系列最大的特色是可以在《杀戮开关》式的追尾视角与《反恐精英》式的第一视角之间切换，而且敌方AI比以前更高，一旦莽撞行事必然会陷入困境。有勇有谋方能立于不败之地，这个道理也是我用无数次挂掉的惨痛经历换来的（笑）。

管饱

炽焰帝国英雄

Kingdom Under Fire: Heroes



XBOX	PHANTAGRAM
	动作即时战略
DVD-ROM	2005.09.24
美版	19格以上
1人	12岁以上

当年由Phantagram公司于2004年开发的《炽焰帝国 十字军东征》获得了空前的成功，而本次的续作将RTS、3DACT与SLG战略要素有机结合，惊为神作。

原来以为是一款单纯的无双类游戏，结果没想到把即时战略和动作过关的要素融为一体之后会有如此上佳的效果。本作不是光会好勇斗狠就能搞定，没有战略思想是绝不可能成功的，所以这款作品也比一般类似的游戏耐玩许多。Xbox机能在处理这款游戏时的不足是本作的最大遗憾，不过有消息说续作已经决定在360上制作，相信1代的缺憾会彻底补足。

一款让我惊喜的游戏！战略要素是本作的重心，也是最为出彩的部分。兵种之间的相克和互补、对于地形地势乃至天气的运用、各兵团之间协同合作，都在游戏中表现得有板有眼。而动作要素的加入也使得本作相对于传统即时战略游戏来说更有临场感。看来有必要把前作也找来玩一玩了。不过白璧微瑕，由于硬件机能的限制而使得帧数严重不足，另外视角的控制也有一些问题。

非常不错的游戏，在即时战略中很自然且和谐地融入了动作要素，使游戏的参与感更强。我们既不会单调无聊地蛮砍乱杀，同时也可以在集团作战中体会到自身的力量。游戏的画面属于中等偏上，不过各种特效做得颇具气势。这次的"英雄"作为资料片新增了战役地图、作战单位和人物，算是十分优秀的补充。本作的主要缺点在于视点有时会变得比较糟糕。

原先就听说XB上有一款拉风的游戏，从画面到流畅度把"无双"系列比得体无完肤，谁料想见到此游戏的真身之后，发现本作真正拉风的地方根本不在动作，而在战略方面。宏大的场面，众多的同屏显示角色，不很像无双，倒和《决战》有几分神似。因为游戏讲的是十字军的故事，怎么说也是浓重的历史题材，毕竟世界历史五千多年，不能只有三国和小日本的战国啊。

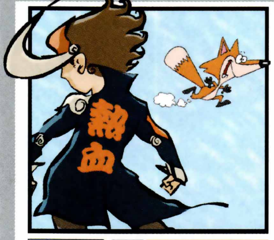
管饱　解闷　点心　点心

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

9月24日 ▶▶▶ 10月14日



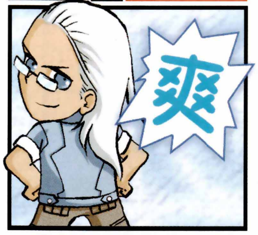
龙马　编者论派　●热血冲动派　对游戏过于投入



无无　编者论派　●无法无天派　游戏观点特立独行



北斗　编者论派　●热血硬派　对低难度游戏无视



雪飞　编者论派　●刁钻研究派　玩的好不如玩的巧

龙珠Z爆发
Dragonball Z Sparking



PS2	Bandai
	动作格斗
DVD-ROM	2005.10.06
日版	71KB
1～2人	全年龄

动漫改编游戏的楷模，龙珠Z系列最新作品终于出台。开发商换成了SPIKE之后，连操作感觉都随之硬派。众多龙珠迷必须手入之作！！

9 作为龙珠Z系列来说，系列近850万的梦幻销量也说明了这个系列在玩家心目中的黄金地位。游戏虽然是BANDAI发行的，实际制作公司却换成了动作硬派厂商SPIKE。那就注定了游戏本身的格斗要点与动作环节制作会更加的成功。游戏的动作感与画面表现能力超强，让我们这些龙珠FANS感动到落泪，重现经典剧情的剧本模式也充满了挑战性。龙珠动作类型游戏的最强作。

8 系列之前的作品一向表现就很稳定，加上龙珠在我国可怕的影响力，从来都不乏支持者。抛开这些不谈，作品的素质非常不错。尤其是出场角色超过90人！实在是必须表扬的，这样基本上所有的重要人物都能出场，无论你支持谁也都会感到比较满意。此外游戏的模式也非常丰富，基本上此类游戏该有的模式全都有了，无论是单人还是多人游戏，都能令人满意。

8 BANDAI在PS2上制作的龙珠Z系列游戏无论是质量还是人气上来讲都是相当不错的，这次的“爆发”再一次给我们带来了惊喜。游戏系统和前几作基本类似，故事模式、武道会模式、挑战模式等，不同模式下有不同的乐趣。一共90名登场角色的超豪华阵容可以看出厂商的厚道，同时也大幅加强了游戏可耐完性。本作绝对是一款老少皆宜的游戏精品！

8 龙珠,又见龙珠。对于本款由漫画改编的同名作品，我一直很喜欢。本作虽然制造厂商已经换人，但是动作相当硬派，格斗手感极强。游戏中人物的设计非常成功，尤其是可爱的饺子，更成为我的首选人物，使用他战胜沙鲁更让我对自己的格斗水平的提高狂喜不已。相信本作的表现决不会逊色于以前作品，更希望本作能继续让龙珠冲出亚洲，走向世界。

数码指挥官
Code Age Commanders



PS2	Square Enix
	动作角色扮演
DVD-ROM	2005.10.12
日版	420KB
1人	全年龄

现在超级公司的原创作品越来越少了，多的是经典大作的不断出新。而史艾本次出手，无论作品素质如何都是应该给予正面评价的。何况，游戏不错哦。

6 实在不像是SE本社的作品。SE的创新在本作中可以说是失败的。否则绝对不可能出现游戏水准这么大的下滑。游戏的画面的确比较出众，剧本架构也不算鄙俗。但游戏作为一款ARPG最重要的战斗系统却制作的比较糟糕。在游戏进行时，要不停的更换键位点击。在游戏中视角问题没有进行很好的解决，在作战中经常会出现敌方角色打出观察范围的情况……失望。

7 看的出来SE是很想打造一个全新的成功系列，而且本作的剧情在整个系列里占的比重还是比较小的,很多情节都没有出现。虽然想创新的想法是值得表扬。以ARPG形式进行的战斗在近来还是比较流行的，不过双手使用武器的时候操作还是有一些麻烦的,而且游戏的打斗感觉也不是很好,稍微有一点晕。虽说是想创新，但又没有太多新意，使得作品总体感觉还是一般。

6 SE意欲打造的动漫游三栖系列，本作的剧情只能算是整个系列的冰山一角。世界轮回和方舟救世之类的设定虽然说不上多俗套，但新意也不大。ARPG式的战斗系统近来比较流行，双手都可以使用武器的设定在游戏中实际应用起来却需要不断来回按○键和×键，比较麻烦；更绝的是，我方攻击范围比较有限，混战中经常会发现一不留神就不知道把敌人给K到哪里去了。

7 虽说史艾出品必属精品，但本人对这款ARPG并不“感冒”。首先非常不喜欢Q版的人物造型设计，总让我觉得自己玩的是一款面向低年龄玩家的作品。第二本人是重度动作白痴，虽然这款作品对动作要求并不十分严格,但是连打圆圈键和叉子键实在是觉得手指好疼。不过这款游戏真的是相当华丽，过场剧情也可圈可点，毕竟RPG王者制作的作品，缺点众多，但还是有亮点。

终极蜘蛛侠
Ultimate Spiderman



PS2	Activision
	动作冒险
DVD-ROM	2005.09.26
日版	73KB
1人	13岁以上

蜘蛛侠在美国2004年票选人气美国漫画英雄中,排名第一。一个能够压倒再生侠人气的老牌美国漫画英雄的市场号召力，是不用怀疑的。

7 美国漫画英雄的代表角色。在电影市场上的超级成功让其充满必然性的出现在了游戏平台上。可以说，比起其他粗糙制作的电影改变游戏来说,本作的素质还是非常高的。3D卡通渲染后的游戏画面在效果上与漫画浓重的画面对比效果相迎合。而游戏中的剧情可以也是蜘蛛侠游戏历史上的突破，拥有双线剧情的本作对于蜘蛛侠或是毒液的FANS来说都是一次过瘾的游戏体验。

7 历来美国漫画英雄最有代表性的角色之一，其在电影市场上的成就不用多说，以前这个题材的游戏也不少。不过本作的素质还是比较好的，尤其是比起大多数动作僵硬的美版游戏来说要强很多。本作的画面运用了一点3D卡通渲染手法，游戏画面效果还是挺不错的，加上打斗动作还算比较流畅，以及游戏中的剧情以双线形式进行，无论是蜘蛛侠还是毒液的支持者都会满意。

7 自由度比较高的一款动漫改编作品，尽管蜘蛛侠的电影这两年人气很高，不过厂商仍然坚持采用原著漫画的风格，游戏中随处可以感受到这种风味，不错。玩家会根据剧情发展轮流控制蜘蛛侠和毒液正邪两大主角进行游戏，不同主角的攻击方式也很符合其自身特点。玩家可以完全放下剧情在城市里溜达除暴安良、救死扶伤，只是角色的技能和招数种类还是太单薄了些。

7 一款典型的美版游戏，但是游戏画面比较粗糙，虽然说也许有些浪费PS2的强大机能，但也倒是保证了漫画的原汁原味。游戏中人物的动作比较夸张,上天入地无所不能，但这也许正是蜘蛛侠的魅力所在。个人认为本作中人物的出招力度稍有欠缺，大有四两拨千斤之势头。但游戏中创新地启用了双角色双路线的做法非常具有新意的，正邪两大角色的操作令人兴奋。

超级火枪英雄
GUNSTAR SUPER HEROES



GBA	Treasure
	动作射击
卡带	2005.10.06
日版	64KB
1人	全年龄

近期GBA平台最值得期待作品，作为财宝公司，在动作与射击方面出手即是精品。本次延续火枪英雄这个黄金招牌的魅力，在GBA平台大放异彩。

8 当年财宝公司在MD平台上推出的火枪英雄，达到了超过MD硬件水准的地步。而作为GBA平台的硬件实力，是要比MD平台超过很多的。所以在本次作品的画面表现上，是要远远超过当年的MD版的。但可惜的是，画面的提升让作品操作感与内容的水准有了少许下降。特别是在攻击属性上，出现了射击与身体攻击分配不平衡的问题。而游戏总体难度还是在HARD下还是很可怕的。

7 想当年这可是MD上数一数二的动作游戏,在国内尤其受推崇,10年后再出续作确实让人等的时间有点太长。选择以GBA为平台，说明作品比较看中低年龄层的用户，也就不难想象作品会发生一定的变化了。很多GBA的用户在10年前可能还是几岁的孩子，应该对MD时代没有任何印象。而经历过当年的老玩家又因时过境迁，对作品的感觉也会发生一定的变化。这就造成了本作略显尴尬的局面。

7 MD版的火枪英雄曾经给我们带来了无穷乐趣，因此早就对这次的GBA版新作抱有很大期待。上手后发现游戏整体还是不错的，基本保留了当年那种爽快感。新增的格斗技提供了更多玩法，但感觉格斗技部分做得过强，大幅消弱了原本应该是游戏重点的射击成份。许多场景也和以前的MD版感觉很相似，厂商诚意还是不够啊，毕竟这可是新作，又不是复刻版……

6 作为一款知名作品，但本作在GBA的表现有些差强人意。尽管游戏画面于PS2等主机的华丽画面不能相提并论，但依然能为玩家带来爽快感觉。可惜取消了MD版本的武器组合，令武器威力大减；而格斗技却强得离谱，在对BOSS战时如果使用枪械则感觉威力远不如使用格斗技，这样过于重视动作要素使得火枪英雄几乎成为了格斗英雄。而且本作不能双人合作,使得游戏乐趣大减。

EDITORS' VOICE 编辑点评

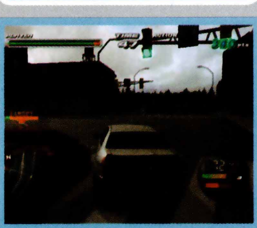
PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	卡带容量
游戏人数	玩家对象

9月24日 ▶▶ 10月14日

点心

极速边缘 Critical Velocity



PS2	Namco
	剧情模拟赛车
DVD-ROM	2005.10.12
日版	49KB
1人	12岁以上

NAMCO这个老牌RAC制作厂商着实了得。在传统竞速的基础上将剧情拓展这个貌似和赛车游戏类型无缘的要素结合了进来。两者的结合是起到了化学效应的。

NAMCO的原创赛车动作游戏，吸收了最近欧美非常流行的碰撞、爆裂、BOOST等要素，再糅合入日本厂商惯有的细腻作风，使整部游戏感觉非常饱满。尽管缺少美国厂商大场面火爆的气氛，但精美完善的画面表现却弥补了相对不足，干净舒服的色调，动感十足的音乐，在拥有了这些要素后使游戏有了作为一款优秀游戏的基本保证。推荐给玩腻了欧美暴力竞速游戏的玩家。

很容易让人接受的游戏，当然不是指赛车+事件的形式构成有多么新颖，而是竞速本身以及城市背景下丰富的舞台设定，让我这个对赛车不太感冒的人也能握着手柄投入好一阵。游戏的画面效果缺乏卖点，穿插的CG过场也属中庸水准；每一关上演的街头追逐都有很强的针对性，使竞速的快感更加多元化；车辆撞击和夸张的飞车动作算是最大的亮点，和剧情结合更增加了投入。

在很大意义上，这部作品颠覆了传统竞速类型游戏的面貌。虽然“一边开车一边打”的玩意以前也有不少，但“车子带血槽”这件事在以赛车为主要目的的新作中还真不多见。游戏采用任务式的过关方法，唯一的武器就是车子跑起来的冲击力，也就是“看不顺眼就撞之”。这款游戏花了很多功夫在画面的细节上，过场CG做得也颇为仔细。

本作是由NAMCO出品的一款赛车游戏，细节刻画十分到位，而更值得一提的是，本作是一款将剧情与赛车融为一体的游戏，拥有着优秀的剧情以及爽快的操作感，使得玩家投入感倍增，但本作不同于以往竞速类型游戏，而是利用车子跑起来的冲力来攻击对方，游戏采用任务式的过关方法，喜欢赛车的玩家不能错过！作为avg与rac的结合体，本作比较成功。

管饱

顶级网球 Top Spin



PS2	2K SPORTS
	模拟网球运动
DVD-ROM	2005.10.02
美版	记忆容量未定
1～4人	全年龄

世界上最为专业的网球游戏TOP SPIN，在XBOX版获得轰动好评之后。终于移植到了PS2平台上。在硬件指标下降后，游戏的软件素质依旧出色。

XBOX网球超名作下嫁PS2，实在是大家的福气，那些喜欢“VR网球”的玩家又多了一个选择。作为移植版，“顶级网球”PS2保留了XBOX绝大多数的内容，包括一流的操作手感以及难度，接触过原作的玩家应该会非常满意，尽管画面上无法再现那种高解析的精细度，但效果在PS2平台上也可以说拔尖水准。种种方面都制作精良，并且最让笔者喜欢的独特视点也保留了下来。

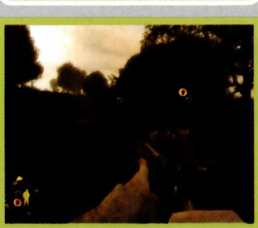
操作简洁却又变化无穷的网球游戏的至高杰作！在基本的操作背后，需要玩家对于距离以及跑位有着深刻的理解，加上人体的自然伸展与球的弹射轨迹结合得丝丝入扣，给玩家带来的感动可想而知。尤其是角色逼真的关节滑动，以及赛场上自然的光影反射，制作方的严谨和细心让人称道。唯一的缺憾在于网络方面功能还不够体贴，乍看非常丰富，但还有很大的提高余地。

本来是个对体育游戏一窍不通的人，但这款最新的网球游戏还真让我玩得挺投入。游戏的系统算不上有什么“一鸣惊人”之处，但设计得非常周到，特别是育成模式中，设定比较多样化，剧情式部分中细节的设定也很详细。个人觉得游戏画面的处理并不算十分出色，但操作性不错，击球时的灵敏度较高，喜欢网球的玩家应该会找到不错的感觉。

Top Spin为您带来紧张、真实、动感的职业网球赛事，包括令人难以反击的斜线球、冲力强大的弹地球以及高速发球。而本作的特色之一可以按喜好设定球员的外形、风格、个性，以及通过各种练习来增强实力。而玩家需要由地区赛事开始，慢慢由业余球手晋升为职业球手，参加世界顶尖联赛，最终成为世界第一！网络作战更是让游戏耐玩度大增。

点心

战火兄弟连 血肉丰碑 Brothers In Arms:Earned in Blood



XBOX	Ubi Soft
	第一人称视角射击
DVD-ROM	2005.10.03
欧版	记忆容量13格
1～2人	17岁以上

战火兄弟连在UBI的精心制作下已经成为战争类FPS的新贵。打破以往单兵作战，突出个人英雄主义风格的传统模式。作品表现了战争时期的团队配合。

UBI几乎成了战争游戏专业户，不仅高产，而且素质奇高。“兄弟连”借着纪念大势马不停蹄地推出了续作，佩服UBI淘金的能力。本作的素质继续保持前作的标准，系统上也没有太大的进化，玩家仍旧可以在游戏中体验到浓浓的战火气味。UBI的战略FPS的最大特色，团队作战要素在本作发挥到了极致，团队AI表现良好，没有孤军奋战，没有独闯龙潭，有的只是全队的集体意识。

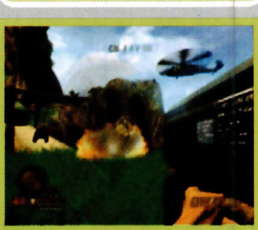
感动重要来自于的战场上令人窒息的紧张气氛，从这一点上讲，制作方倒是把原作的魅力完美地移植到了游戏中。尤其是细腻精致的光影效果，不同的武器会给环境留下不同的痕迹，在如此逼真的画面下，玩家似乎也能真实地体味到战争的冷酷无情。所以，如何在小队战中运用策略与敌人周旋也就成了实际游戏中的当务之急，由于敌人的AI不低，战斗更显真实。

真实的战场气氛，浓重的欧洲风情，以颇高速度问世的《战火兄弟连》续作依然继承了前作中特殊的游戏感觉。可以看出，在画面细部的处理上，本作比前作处理得更加精细，对“天色”的刻画更是十分精彩，可以令人体验到真实的战地感觉。前作中射击精度的问题在本作中有所改善，但地形依然十分复杂，“想歼灭敌人就要实施合理包抄”的思想恐怕依然是本作中战术的主轴。

游戏细节处理非常到位，战场的气氛十分浓重，给人一种身临其境的感觉，但本作不同于其它二战题材的射击游戏，更加强调团队合作，一个人即可闯关，在本作当中基本不能实现，小队的配合是致胜的法宝！灵活运用战术才是关键！正面遭到敌人攻击时，不要硬拼噢，让队友掩护你，从后面偷袭敌人才是明智的选择.游戏体现出了影视原作的精髓。

管饱

孤岛惊魂:本能 Far Cry Instincts



XBOX	Ubi Soft
	第一人称视角射击
DVD-ROM	2005.09.26
欧版	215格以上
1人	17岁以上

UBI SOFT的这款FPS作品在2005年中可说大红大紫。游戏的画面素质与孤岛武装潜入的独特气氛让这款作品在各硬件平台都获得了一致好评。

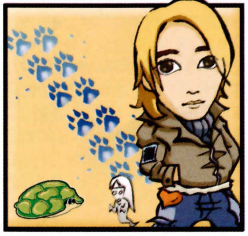
在PC上引起不小震动的FPS终于以更完整的姿态推出了XB版本，尽管在画面上略有缩水，但游戏整体的素质更为完善，作为XB平台的FPS游戏，是相当有水准的。本作对于射击的要求不同于HALO，精确度要求更高，而且场景广阔，机关甚多，玩家对于作战的技巧把握尤为重要了。比较于PC版，本作在LEVEL上因为操作方式的不同，有所妥协，但实际难度还是很高的。

原作在PC上逼真的自然色表现是最具杀伤力的卖点。然而事实证明，游戏不仅用出类拔萃的光色塑造了一个精致的热带小岛，其中与环境的高度互动也为玩家带来了预想以外的乐趣。比如设定陷阱、投掷石块的安排，甚至比MGS更有真实的代入感。游戏的故事脉络颇有一些美式战争片的风格，不乏峰回路转的跌荡起伏。而给人以印象最深的仍然是游戏中清澈碧蓝的湖水。

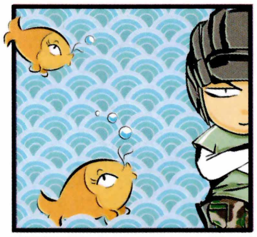
“你的感觉就像在一个美丽的小岛上度假……顺便杀了岛上的所有人。”实际玩过游戏之后，我发觉这句评论真的十分确切。令制作人“引以为豪”的画面并不是在吹牛，游戏中的一草一木都刻画得十分精细。人物动作也进行了强化，奔跑和跳跃时的表现非常精细。这款游戏算不上什么“创新”，但毕竟有优秀的系统在，足以使人产生玩下去的兴趣。

作为PC平台上最著名的FPS游戏之一，在Xbox主机上将有更完美的表示，画面细节刻画更加精致，操作爽快，人物动作更加真实，奔跑和跳跃时的表现非常精细使得玩家投入感倍增，而且不仅有不亚于PC版的开放式场景，还加入新增要素，战术设计、生存策略剧情。在pc平台精彩的虚拟战斗转换到了fps家用最强平台上，自然还是能够保留原汁原味的。

编者论派



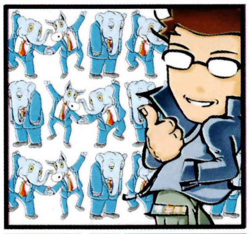
罗纳德熊 编者论派 ●天生大度派 所有游戏都是神作



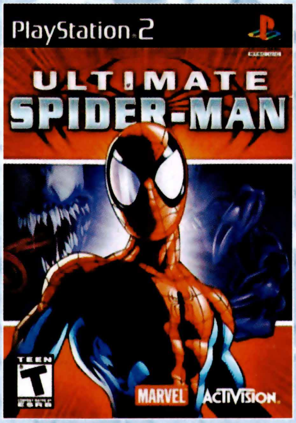
PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



布塔 编者论派 ●竞速赛车派 在速度中追求极致



彩火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富



ULTIMATE SPIDER-MAN™

将动漫或电影改编成游戏的现象已经可以用泛滥来形容了，不过最近推出的几款此类欧美游戏素质确实不错。其中最大的原因可能就是摈弃了以往动作游戏关卡制的设定而改为非常自由的世界观，对角色动作的刻画也更加细腻，前不久的绿巨人和这次的蜘蛛侠都很值得一玩。

PS2	本刊译名：终极蜘蛛侠			
动作游戏	Activision	2005.9.22	49.99美元	73KB
	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上



欧美的漫画英雄数量可以说是多如过江之鲫，像蜘蛛侠这样全球闻名的英雄倒不多，所以这些“明星”们自然也成了厂商的摇钱树。

力量越大责任越大 守护纽约市内义不容辞

轮流扮演英雄与恶魔

如果因为游戏名称就以为本作的主角仅仅是蜘蛛侠一个的话那就大错特错了，本作可以说是双主角系统，玩家需要根据剧情的发展轮流在两名主角之间切换操作，不过这另外一名主角可不是蜘蛛侠的伙伴，而是蜘蛛侠的头号对手毒液Venom！基本的按键操作就不在此介绍了，游戏中会有详细提示的，两者的键位对应作用也差不多，下面仅就两者使用上的异同做一个简单的分析。



蜘蛛侠

身法非常灵巧，靠速度吃饭的家伙。不论是□键的拳打还是△键的脚踢都是三招一套，攻击速度很快，但是攻击力不强，攻击范围较窄，同时很难产生击飞效果。所以在面对多个敌人时一般不要直接近身肉搏，而是打两下就马上按跳在空中再按△键用飞腿攻击，切忌不要呆站着与敌人死磕，多跳多闪才是正道。蜘蛛侠在对付小混混时目的不是将其干掉而是将其打倒在地后马上按L2键用蜘蛛网将其捆起来。另外赶路时如果高空附着物较多，建议不断按R2键向上发射蜘蛛丝在空中荡过去，如果高空附着物较少则最好L2＋R2向前发射蜘蛛丝在快落地时再按跳速度也是很快的。



毒液



毒液是个纯粹的力量型角色，比如按R2键大跳时不但跳的又高又远，而且在落地时还会大力一震，非常过瘾。毒液最擅长使用的攻击技巧就是△键的连击，攻击距离长范围广而且有强力的击飞效果，即使被对手防住（当然是例如狼人这种BOSS级别的才能防御）也有一定的击退附加；不过同样这套连击的硬直比较明显，对付杂兵完全没问题，但用来对付BOSS尤其是很灵活的BOSS时就需要看准时机及时进行跳跃躲避，总体来讲这套连击非常强力好用，推荐！另外毒液的攻击也同样非常好玩，例如对付杂兵时先按○键将其抓起来再进行攻击或者直接按L2进行吸收……

常见支线任务一览

本作自由度很高，玩家推动剧情发展的同时也可以随时随地在诺大的纽约市中救死扶伤、惩治邪恶来履行一个超级英雄应尽的义务。游戏中按SELECT键是打开地图，地图上绿色带有“M”标记的是剧情任务，其余标记则分别是支线任务、隐藏要素收藏、各种小游戏等等，这里列出常见的支线任务。

救助伤员

会有市民突然病情发作或是受到意外伤害需要救助，我们只需将其扛在身上，并在规定时间内赶到医院门口将伤员放在轮椅上即可完成任务。

高空救人

真不知道纽约市民是否对攀登运动过于钟情，以致在游戏中不难看到有人给挂在摩天大楼的屋顶摇摇欲坠，我们得慢慢爬过去抓住他再带回可爱的地面。

见义勇为

纽约市的罪犯之多直逼日本漫画中的机器人驾驶员。我们当然是路见不平拔刀相助，直接将其打晕后再用蜘蛛网捆起来交给万年迟到的警察同志们。

连续战斗

同样也是将众多的犯罪分子打晕再捆起来，不过这种情况有时间限制，我们需要在规定时间内不停地赶到下一个地点收拾掉所有罪犯。

维护交通

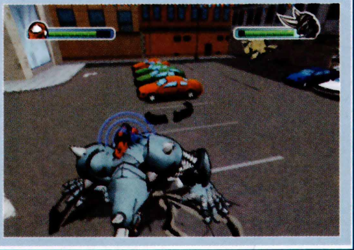
超速行驶、酒后驾车，遇到这种情况就得追过去跳起爬到车子顶上将车停住再帮里面的司机们“冷静冷静”……

赛跑游戏

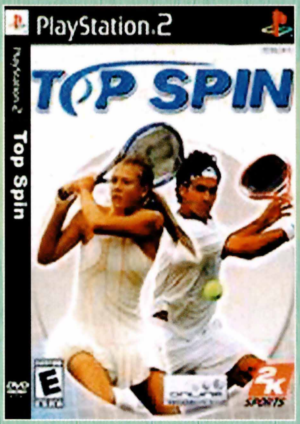
本作中有许多赛跑游戏，触发后只需根据提示尽快地不断赶往指定地点，根据玩家的完成时间可得到相应的奖牌。

BOSS战举例讲解（VS R.H.I.N.O.）

与R.H.I.N.O.的战斗可以分为三个部分，第一部分需要一边追赶它一边救助沿路的市民，根据提示在规定时间内完成操作即可。第二部分需要及时阻止其破坏一个大油罐，首先它会背对着我们弯腰搬油罐，此时它会暴露出背上的弱点（蓝色发光部位），跑过去跳起按○键蜘蛛侠就会趴在它背上，趁机攻击打它的背部它就会停止破坏慢慢站起，注意当它快站直时要马上跳开防止被压到；然后将其引到铁丝网附近的方形水泥地面上，它的胳膊就会在砸地时暂时卡住拔不出来，马上跑到起重机前发蓝光的部分按○键就可以给机器人来一下重的完成第二部分战斗。第三部分才是与R.H.I.N.O.的决战。前期对方的攻击方式一般是砸地或是冲撞，另外其附近有车辆的话就会抓起车辆扔过来，根据提示提前跳起躲开。当其背部发蓝光的时候就可以趴在其背上攻击，建议平时面对它保持一定距离，当其蹲下砸地时马上用二段跳跳过去，拿捏得好就可以直接跳到其背上。一般每次攻击8下左右就得马上跳开，攻击一轮后它背上就会冒火，此时它是无敌状态，需要等背上的火熄灭后再攻击才有效，期间不断躲避即可。打掉其一半以上HP后它就会发飙并不断进行冲撞，及时躲开，几次后它就会撞进墙壁中被卡住暴露出背上的弱点（傻子中的极品……），抓住机会攻击，重复几次就能获胜。



□文责/北斗



TOP SPIN™

在我们的记忆中，站在顶点的网球游戏只有SEGA推出的VRTENNIS系列与后起之秀TOP SPIN系列。而我们称TOP SPIN为后起之秀恐怕有所不妥，称为青出于蓝才更为恰当。原因是两个系列实际都为Power and Magic Developments开发，这个小组离开SEGA，现在看绝对是SEGA的重大损失……本作，是先前引起轰动的xbox版本的ps2移植版。

PS2	本刊译名：顶级网球			
	2ksport	2005年春	49.99美元	94KB
体育模拟	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄



topspin中的画面几可乱真是我们对这款现今为止最为专业的网球游戏的第一印象，而玩家只要操作一下，就会明白它的拟真不止画面而已。

网球游戏拟真度的最大体现 亲自投入明星间的颠峰对决

CHECK 流畅自然的操作



作为一款TENNIS GAME，无论画面渲染的如何美丽，人物造型多么的逼真，如果操作方面制作的僵硬而烦琐的话，仍然难为大作。而TOP SPIN的操作简单而变化丰富，用最简洁的方式折射出网球这项游戏的种种变化。游戏本身支持4人对战，可以实现单人到混双的所有竞技模式。在比赛中，角色位置的变化直接利用类比或方向键进行操作，由于球的落点与角色之间的距离视操作者移动而定，以往的网球游戏用击打范围来草草地解决，而本作却以人体自然伸展来达到人与球的合理击打，在动作方面更结合不同的落点与位置形成多彩的击打方式，令人拍案叫绝。而游戏中除了用基本键位与方向配合实现了正、反手抽击，网前小球，高调等综合网球技巧，更在有效击打后能够积攒己方的“ITZ”值，如积攒够的话在击打球之前点击R1，控制能量到中端时击打便能实现risk shot。作为TOP SPIN的独特要素，ITZ在使用时如能量不足，或控制不当，则会下网或OUT，但如果在比赛过程中合理控制ITZ值，关键时刻使用会成为左右胜负的关键。

CHECK 出众的拟真画面与动态捕捉



作为平台移植作品，TOP SPIN并没有因为PS2的硬件指标下降而出现明显的画面缺失。相反，却体现出与XBOX版本基本无异的画面素质。TOP SPIN在XBOX推出之时，就以惊人的拟真画面与细致的人物动态捕捉震惊业界。本次的PS2版本则完全继承了XBOX版的这些优点。场地的细致的材质刻画，人物有如CG般圆润光泽的塑造，以及在比赛中自然反射的光影要素，都制作得一丝不苟，让玩家犹如亲临其境，投入感大大增加。在TOP SPIN中，画面渲染的优秀不仅仅局限于场地与球员的细致刻画上，如果玩家朋友们比较细心的话，在比赛过程中可以观察一下观众席的喧闹、训练场周围的绿树与青山、刻画细致的建筑物、傍晚天空中的朵朵晚霞，等等这些画面的细节刻画都体现了游戏拟真的细致程度，更体现了网球这项运动融于自然的独特魅力。由于运用了成熟的人物动态捕捉与3D建模技术，游戏中的人体运动流畅而自然，丝毫没有僵硬的感觉。配合场地中建筑屋与人物本身造成的光影特效，整个人物感觉逼真而不做作。而对于网球运动来说，基础场地设置就非常多样，本作中，硬地、草地、红土这三大场地的特点与细节在球员的移动、球速的快慢、弹点的变化等等方面体现的恰到好处。TOP SPIN将网球视觉与体感的双重魅力都完美呈现在玩家面前。



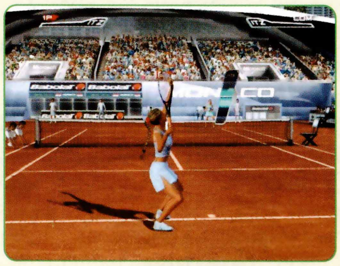
CHECK 丰富的明星阵容，细致的指数描写

本次TOP SPIN中加入的明星阵容可谓空前强大，从全能天王菲得勒、红土王子库而腾、底线的王者修依特、西班牙的荣耀莫亚，到性感与实力等平的库娃等女性明星。而游戏中对于明星的刻画在外形上已经趋近原型，动作方面更是由于动态捕捉技术的完善而对应每位明星进行了着重刻画。除了在特有指数方面大有不同之外，球星们的习惯动作与标志姿态也在游戏中完美复刻。例如菲得勒优美的反手曲线，库而腾的跳跃底线抽击等等，我们在游戏中都可以看到类似TV转播一般的身影。而游戏中对于每个角色的指数设计也是非常细致的。每位明星分别在发球、网前、正手、反手四项网球关键数值上给予客观定位。且不说这四项数值是网球运动最重要的操作要素，对于真正了解网球这项运动的玩家，只观察一下参考数值与明星的对应，便一定会对制作小组深厚的网球文化认识所折服。TOP SPIN中数值定位的客观让已经对网球运动有一定认识的玩家可以从容发挥角色的强势。

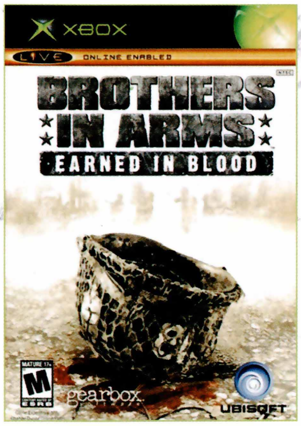


CHECK 原创与网络要素

除了游戏本身的虚拟对抗之外，本作还提供了耐玩度超高的角色养成模式。在不断地训练与竞赛中，将形象自我设计的角色进行综合培养，最后傲视群雄，问鼎四大满贯，这是多么诱人的一个模式，而我们在朋友不在身边的时候，独自进行角色的培养，也丝毫不会感到枯燥之味。对于有网络条件的玩家，TOP SPIN更提供了优秀的网络对战平台，可以与世界各地的网球爱好者一决高下。而与其他体育游戏对战平台不同的是，TOP SPIN的网络对战是可以实现世界虚拟比赛排名的，对于虚拟杯赛的投入到最后可以获得真实的名次。想为国争光的玩家，一试身手的时候到了，可不要小看网络上的玩家素质，高手是层出不穷的，龙马在几次网络对战后，基本上已经放弃了继续努力的念头，还是在单机模式下继续修炼水平吧……



□文责/龙马



BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD



最近二战游戏风靡世界，玩家们在游戏的同时回顾了历史，并且领悟到和平的珍贵。在残酷的战场上，同伴就是你的守护神。

XB	本刊译名：战火兄弟连 血肉丰碑			
第一人称射击	UBISOFT	2005.10.6	44.99美元	记忆容量13格
	DVD-ROM	美版	1-2人	17岁以上

"MISSION"只是游戏的一部分 用鲜血浇灌出胜利的果实

Checkpoint 1 二战题材作品 再度强势登场

今年是世界反法西斯战争胜利60周年，许多游戏公司纷纷推出二战游戏加以纪念。除了EA的《荣誉勋章》系列和ACTIVISION的《使命召唤》系列之外，由GEARBOX小组开发，UBISOFT发行的《战火兄弟连》系列游戏亦在二战游戏中颇有名气。和前面两款同类作品不一样的是，小队配合和指挥作战和在《战火兄弟连》中的地位显得更加重要，从而使这个模拟射击游戏更具有真实性，让玩家们体会到战场上现实而残酷的气息。

任务：在诺曼底地区空降！



↑一开始的任务是在夜间执行的，阴暗的天色中迷雾重重，危机四伏。

目标：在残酷的战场上生存！



↑游戏舞台是在欧洲大陆的法国沿海地区，小镇的布局很有40年代的特色。

Checkpoint 2 游戏的基本操作

左摇杆：控制行进方向 （按下时为切换站／蹲姿势）

右摇杆：控制准星（按下时为切换普通瞄准／精确瞄准）

A：跳跃 B：枪托攻击 L：技术指挥

X：装填弹药 Y：切换武器 R：射击

Black：使用手雷 White：选择小队

Back：查看敌我状况 Start：游戏 暂停



拿起你的枪！！



打倒法西斯！自由属于人民！



←最近一射作品的精确瞄准都把准星描绘得很真实。

Checkpoint 3 YOU ARE NOT A SUPERMAN

一般来说，第一人称射击游戏和其他游戏一样，通过消灭大量的敌人来获取游戏中的成就感。从早年的《DOOM》、《雷神之锤》等游戏到当今的《HALO》、《杀戮地带》，大多数一射游戏走的都是这样一条路线。这些游戏横行的结果就是培养出一群个个自以为是蓝博的热血玩家。只要手上有足够的枪支弹药，一个人办掉敌方一个连都是常有的事。不过如果各位抱着这样的心情来玩《战火兄弟连》的话，那么我可以保证你不到5分钟就会摔掉手柄——在这个高度模拟真实的世界中，"孤胆英雄"只有死路一条。你不是很强吗？那好，你就用手里的半自动步枪去和敌人的MG42较量一下吧。这样做无异于拿鸡蛋去碰石头，这样简单的常识在现实中连一个小学生都应该明白的。



避其锋芒 攻其不备

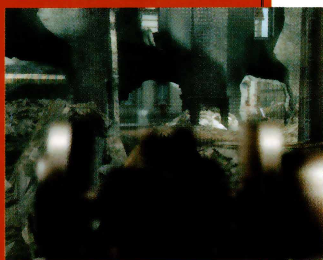
那么怎么才能在残酷的战场上保存自己，消灭敌人呢？答案是：不要只盯着自己手里那点力量。在游戏中，玩家扮演的是一位下级军官，在一开始就带着好几名战士穿梭在战场上。要想消灭比自己强大的敌人，灵活的战术是少不了的。最基本的方法就是派出一部分人去牵制敌人，另外一部分迂回到敌后方予以痛击。这一源自传统兵法的战术在本作里得到了很好的体现。

故事发生在D-DAY那天凌晨

游戏一开始，玩家扮演的军士长在诺曼底地区空降后和大部队失散，不幸挂在了树上，更不幸的是被一名德士兵发现了。（怎么这段情节这么像三毛从军记啊？）幸好一位战友及时赶来，干掉了敌人。在找回自己落在树丛里的背包之后，（合金装备3的Snake？）这位军士长带着唯一的部下搜寻着自己人的踪迹。他们很快就找到了几个人，但是在不远的地方有一支装备着机枪的敌方运输小队。敌人的数量和武器都超过了我方，硬闯上去肯定没什么胜算。这时候就要充分利用小队分散作战的机能了。首先干掉近处守备松懈的敌兵，再以他们的马车为掩体，向远处敌人佯攻。此时有一部分敌人会撤到左边的树丛里，这时趁他们兵力分散，采取各个击破的方针把他们消灭。然后绕到敌人机枪手的背后把他干掉，夺取威力强大的机枪。此时敌人会来增援，用机枪把他们全部扫掉就OK了。

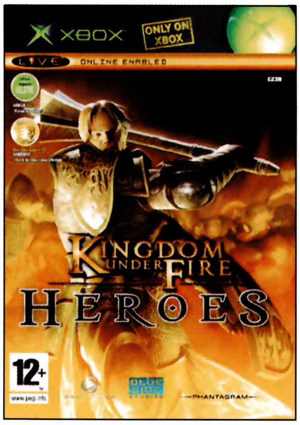


←玩家首先降落在丛林地区，随后来到小镇上。

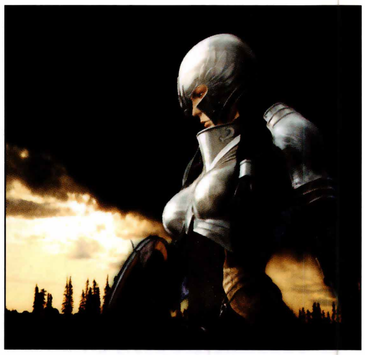


←由于敌我实力过于悬殊，现在只能采取牵制火力＋偷袭的战术。

□文责/猴子



KINGDOM UNDER FIRE HEROES



美丽的半精灵（Half Elf）女性Ellen是本作的主角。为了掩饰半精灵的身份她从来不卸下盔甲。然而这个秘密终究还是泄露了，她也开始了流亡之旅……

本游戏是A·SLG杰作《炽焰帝国》在XBOX上的资料片，尽管存在着画面帧数不足等问题，但是游戏品质绝对一流！

XB	本刊译名：炽焰帝国·英雄			
	PHANTAGRAM	2005.9.20	49.99美元	19格以上
即时战略	DVD-ROM	美版	1人	12岁以上

I 地图界面 WORLD MAP

在大地图界面上可以看到各个城市、据点和战场。用左摇杆控制黄色光标移动到某个场所，如果可进入的话光标会变为绿色，按下A键就可以前往该场所了。如果不能进入的话，则会以红色显示。在大地图界面按下START键可以进入游戏菜单，进行存盘等操作。

进入本方控制的城市之后会出现四个选项。

Operation：特殊行动。选择这一项，可以推动剧情向前发展。

Barrack：兵营。在这里选择一支部队，然后可以从中选择军官或者士兵进行升级，如果是主角直属的部队还可以指派副官（最多两个）。选中一个军官，会出现三个选项：Skill指能力。能力有很多种类，例如肉搏、远程、神圣魔法、火系魔法、冰系魔法等。每个角色有四个能力格，有些种类的能力需要占1格，而有些需要占2格。也就是说，每个角色最多可以掌握四种能力。如果想删除某种已学会的能力的话，选中它按黑键便可。选中某种已经学会的能力，按A键可以对它进行升级，升级需要消耗经验点数。升级能力能够使角色的战斗力提高，有时候也可以让角色获得新的魔法、特技。角色的能力等级越高，升下一级需要消耗的经验点数就越多。Equipment指装备，可以花费金币购买新的武器防具。Special Ability则可以查看角色已经掌握的魔法、特技。一个角色所能拥有的技能和他的种族、职业、个人特性、能力等级以及装备都有关系。另外魔法和特技分为两种，一种是对整支部队使用，而另外一种则只能由副官来发动。选中一组士兵，也会出现三个选项。Job指兵种，要改变部队的兵种，对于部队军官的能力有一定要求。例如要将部队改为重型步兵，就要求军官至少有10级肉搏能力。兵种的搭配在战斗中非常重要，一定要注意整个军团中兵种的平衡。Equipment指装备。根据士兵的兵种和等级，可以购买不同的装备。而Resistance则可以查看该部队对于各种攻击方式的抵抗性。

Pub：酒吧。在酒吧中有两个选项：选择Eavesdrop on soldiers（倾听士兵谈话）可以得到一些信息；选择Hire mercenaries（雇用手下）则会列出当前可雇用的角色列表，包括他的姓名、等级、技能等。选定一个角色之后，他会向你要求一定数目的酬金，你可以选择同意、讲价、拒绝或者以后再说。注意如果选择讲价但是出价过低的话会激怒他，这样就失去雇佣他的机会了。在酒店中雇用的军官会带领一支部队加入你的手下。你也可以在军营界面中将他指派为副官。

Main Gate：离开城市，进入下一个任务。

想要进入战场，对于你手下的部队还有一定的要求。例如某些战场需要有弓箭部队才可进入，某些战场要求至少有三支部队才能进入，等等。选定一个战场后按A键，进入部队选择界面。强制参战的部队名字后面会有一个锁形的图标表示。选好参战部队之后，按START键就可以开战了。



II 行军界面 TACTIS MODE

在战场上，没有遇到敌人的时候就是行军界面。如果你手下有多支部队，可以按L键或者R键在它们之间切换。用左摇杆控制白色的光标，再用A键指定目的地，绿色的线条表示你的部队当前所移动的方向。如果按下Y键，则会让所有的部队一起向目标移动。按B键可以让部队原地待命。按X键可以显示当前的任务。

白键和黑键可以控制队形。按白键让部队散开，行军速度加快，但是防御力降低；按黑键反之。对于远程攻击部队，黑键和白键的作用则是扩散或者收缩其攻击范围。按下十字键可以打开指挥官特技菜单，此时可以从屏幕上方选择部队指挥官所拥有的特技。按下SELECT键打开地图，可以直接在地图上指定行军目的地。

III 战斗界面 COMBAT MODE

与敌人遭遇之后便进入了战斗界面。在战斗界面中玩家只需要控制主角，其他士兵会自动作战。X键是轻攻击，A键是重攻击，Y键是特殊攻击，B键是闪避。使用各种攻击键的组合就能打出各种连续技。

屏幕左上角的槽显示的是我方各个部队的兵力，右上角显示的是敌人的兵力。绿色部分表示正常兵力，红色的部分表示伤兵，伤兵可以通过治疗技能来恢复，但如果继续受到攻击的话就会死亡。如果主角带领的部队兵力降为零，战斗就失败了。屏幕下方的长条显示的是能量值。按Y键使用特殊攻击需要消耗能量值。当能量值高于200时，还可以按下黑键或者白键，召唤副官使用特技。在行军和战斗中能量值都会自动恢复。



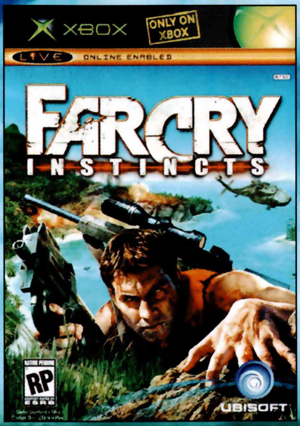
气魄宏大的战斗是本作最大的卖点，而战略的运用也是游戏的重心所在。

在本游戏中，各兵种之间的配合和对地形地势的利用都是非常重要的。战斗界面下同样可以通过L键和R键切换不同的部队，并做出相应的指示。首先要注意的是兵种相克。例如弓箭兵对飞龙兵、长枪兵对骑兵，都有绝对优势。其次是地势和天气，例如弓箭兵站在高地射击可以提高攻击力，但是在树林地形中则攻击力减半。在每支部队的名称右边的图标表示该部队当前的战斗状态，短剑表示肉搏战，弓箭表示远程射击。如果看到自己的弓箭部队正处于肉搏战状态，就应该赶快让步兵前去掩护，并且让弓箭部队撤离，拉开距离之后再射击。

另外要注意的一点是，当主角进入肉搏状态时，行动范围会受到限制，无法自由脱离。此时就只能按下SELECT键打开地图后在地图上指定目的地。在需要紧急撤退、或者到另外的地点支援弓箭部队等情况下，就要用到这一技巧。

战斗结束后会得到金钱和经验值，用于升级。

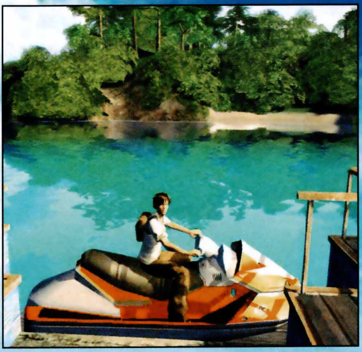
□文责/荇菜



FARCRY™ INSTINCTS

去年UBI SOFT发售的《孤岛惊魂》得到了玩家的一致好评，最近它也推出了家用机版本：《孤岛惊魂·本能》。

XB	本刊译名：孤岛惊魂·本能			
第一人称射击	UBI SOFT	2005.9.27	49.99美元	215格以上
	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上



美丽的海盗，怡人的景色，还有一个美女记者相伴。对于主角Jack Carver来说，这里似乎就是天堂。然而，极大的危险却在不远处等着他……

遵循求生本能!!

作为一个FPS游戏，本作中除了一般的射击、战斗之外，还有许多特殊的操作，例如潜行、设置陷阱等等。接下来就让我们一起体验一下游戏中故事模式的练习关卡，并且掌握一些基本的技巧吧！

CHECK 1 飞来横祸



你是Jack Carver，一艘小渔船的船长。这一天女记者Cortez租你的船来到一个风景秀丽的小岛附近。你在这里听说过关于第二次世界大战残存的武器库的传言，而附近似乎还有军队驻扎……Cortez小姐显然对这个小岛非常感兴趣，她要求你将船再行驶近一些，但是你出于安全的考虑拒绝了她的要求。执拗的Cortez独自驾驶摩托艇离去了，而你就在船上小睡等待她的归来。

直升飞机的轰鸣将你从梦中惊醒，而它居然毫无征兆地向你发起了进攻！小船被轰成了碎片，而你唯一的生路就是尽快游到前方的小岛上。用左摇杆控制方向，右摇杆控制视角。屏幕的左下角的数字显示了你的体力，遭到攻击就会损失体力，当体力降为0的时候当然就是挂了。右边的数字则是你的防弹衣耐久度，不过现在你并没有装备防弹衣。这两个数字的上方圆形区域是你的雷达，它指示了附近的各种目标，是你求生的好帮手。雷达上的蓝色圆点表示你当前的目的地，按照它的指示前进就不会迷失方向。从前面游上岸之后，你进入了一栋废弃的建筑中。

按B键踢开挡路的油桶，在左边角落找到了一架梯子。将左摇杆推向梯子的方向，并且用右摇杆调好角度就能爬上去。从另外一边跳下之后，你在下一个房间的地面上发现了一个医药箱，它可以用来补充体力。右边的路被箱子堵住了。按一下左摇杆，进入下蹲状态就能从箱子下钻过去。前面的门缝更加低矮，必须匍匐前进才能爬过，按住左摇杆不要松开，保持一两秒钟就能进入匍匐状态。雷达右边的人形图标表示了你当前的行动状态。从右边的通道出去，再游过一个水潭之后从山壁垂下来的青藤爬上去。

向前走不远，你遇到了一个敌人。附近的敌人也会在雷达上以圆点的方式表示出来，而圆点的颜色则表示了他们的警戒状态。绿色表示无戒备，黄色表示有所警觉，橙色表示高度戒备，而红色则表示已经发现了你的存在，并且正在进行攻击。前面的敌人显然毫无戒备，他正背对着你的方向。悄悄地靠近，注意使用下蹲或者匍匐行动能够减少发出来的声响。当足够靠近之后，屏幕左上角会出现B键的提示。此时按下B键就能悄无声息地将敌人杀死。



CHECK 2 逃出生天

继续向前走看见了一个敌人。你决定使用陷阱干掉他。按下黑键进入放置陷阱状态，此时屏幕上会出现一个树枝的图标，表示出来。靠近蓝色光圈标示的大树，按下R键，直到用来做陷阱的树枝卷在大树上。跑到附近的草丛中躲起来，然后按L键向前面的敌人投掷石头将他吸引过来。这个家伙触发了陷阱，应声倒地，而你得到了他的手枪。今后如果得到其他种类的武器的话，可以按十字键的右键切换。按R键开火，按X键装填弹药，按下右摇杆可以进入精确瞄准模式。



CHECK 3 奋力反击



CHECK 4 前途未卜

干掉前面的敌人，把他的枪也拿走。按十字键的右键可以切换成手持双枪，左手的武器使用L键开火。再往前走一段你看到了一间小木屋。匍匐进入地板下面，按住A键一会儿，翻过身来脸朝上面，就可以通过地板的缝隙看到屋里的敌人，开枪将他干掉。前面的山坡下有一个敌人，击毙他后从旁边的木箱跳上去到小木屋（按A键跳跃），你找到了一个通话机，通话机中一个神秘的人物让你赶快离开那里。这时候你又听到了直升飞机的轰鸣。你一个冲刺跳入了水中……

INSTINCTS

GUNSTAR SUPER HEROES





GBA	本刊译名：超级火枪英雄			
动作射击	SEGA	2005.10.6	5040日元	64Mb
	卡带	日版	1人	10岁以上

本作虽然说加上了“超级”这两个字，但和当年的MD版比起来并没有太多的提高，甚至应该说是各有短长。尤其是少了双人配合之后，游戏的乐趣降低了很多。

PART 01 续作初体验　游戏的“超级”进化

《火枪英雄》是“财宝”于1993年在MD平台上推出的名作，《超级火枪英雄》基本上不能算是续作，而是“进化版”。本作自然是继承了原有的一些优点，并追加了新的系统，将游戏的动作性大幅提高，并且每一关的设计都给人截然不同的感觉。缺点当然也很明显，首先是由于主机平台的限制，两人一起游戏取消。其次就是武器的组合系统也莫名其妙地消失了。除此之外，本作都可以说是在前作基础上的一次超级进化。



PART 02 入门级课程　游戏的操作系统



《超级火枪英雄》居然为大家准备了4种操作模式！说实话，几乎没有价值！而且在一开始选择时根本没有任何说明，其实就是自动开枪一类的鸡肋设定。以下的介绍都是按照默认的第一种模式来讲解的。最基本的就不用多废话了，A是跳、B是攻击、L是换武器。下面讲一下各种攻击方式。

格斗技能操作

本作的一大革新就是加入了大量的格斗技能，并且这些技能的威力惊人，通常对付BOSS也就十几下搞定。不过也因为过于强调动作性，本作的枪械似乎显得有点多余。整体看来要想快速打通这款游戏还是不开枪比较快。

动作	操作方法
挥剑	轻点B键
滑铲	在地面上按下+A
升龙拳	在地面上按上+A
横踢	在空中按左或右+A
斜下踢	在空中按左下或右下+A
踩踏	在空中按下+A
三角跳	空中接近墙壁时按A

武器射击操作

动作	操作方法
通常射击	按住B键
方向固定射击	按住B+R键
位置固定射击	按住R键
强火力攻击	按两回R键

取消了武器组合之后，枪的魅力大跌！不过强火力攻击倒还有些看头，发动这个攻击是需要“气”的，而攒气的最快方法还是用格斗技杀敌……说了半天，枪械还是配角，等气攒满敌人已经被格斗技KO掉了（好在敌人打不完）。

PART 03 超迷你攻略　可选关卡简介

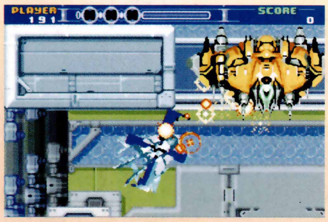
在通过了一开始的EARTH关后，接下来有4个可以选择的MOON关卡，每一关的设计都别出心裁，也牵扯到了一些不同的操作。下面我们就简单介绍一下每一关的大概情况。

MOON 1

游戏的一开始，主角是站在飞机顶上作战的，敌人无外乎就是用导弹攻击。这时按左右键可以旋转机身，以躲避敌人的攻击。在这段时间由于不能使用格斗技能，所以推荐使用跟踪弹来消灭空中盘旋的敌人。本关比较有创意的是第二部分，也就是拯救小鸡。画面上一共有16只小鸡，只要主角用身体碰到它们，就可以将其带走，全部送至“EXIT”处即可过关，需要注意的是一旦被敌人打到，小鸡就会飞回原地。本关其余操作没什么特点，对付最终BOSS只要从它的两脚之间跑出来，再跳到它头顶用脚踢就行了。



MOON 2



本关的前半部分是操作武装直升机来战斗，这时按B键是对空的机枪射击，A键是地面飞弹，L和R键是控制飞机转向。这关基本没什么难度，注意利用地形就好了。本关的BOSS可是个老熟人，MD版中他的下场就是被扔下了飞机，本作也一样，跳上他坐的飞机把他再次击落就行了，在所有BOSS中算是比较白痴的一个。

MOON 3

这一关在当年的MD上也是非常著名的关卡，而且难度较高。相比前作，本关中除了可以在地面和天花板上行走外，还加入了在半空浮游的设定。而最终的BOSS依旧是拥有7种变身姿态的“SEVEN FORCE”，每次他会随机出现三种不同的形态，因此对付它没有非常有效的固定模式。

MOON 4

前一部分完全没有新意，而后半部分的棋盘则是再现了当年的精华。例如第一个敌人，由于你在水里不能使用枪械，所以推荐用升龙拳打那条龙的脑袋，效果奇佳！



□文责/小沛

娱乐行业中的下一件大事竟蕴含于令人惊叹的纤小体积内。

听音乐、看录像、共享照片，

以及保存游戏进度、通关密码、人物角色和显示屏底色等功能...





晟碟游戏卡一卡在手，就可把您的手持游戏机，变成一套功能齐备的娱乐系统。

当今的手持游戏机令人惊叹。你所要的绝不仅仅是玩游戏一例如你想听数码音乐、看录像、看照片或发送即时消息一您就需要存储卡。晟碟（SanDisk）Memory Stick PRO Duo™ 和晟碟 SD™ 卡是保存游戏进度的最佳途径。它们对于下载数码音乐、游戏通关密码、任务角色和显示屏底色等也绝佳。这就是为什么我们说，游戏的未来尽在卡中。

www.sandisk.com/gszh

SanDisk®

STORE YOUR WORLD IN OURS™

晟碟及晟碟标记是晟碟公司在美国及其它国家的注册商标。Store Your World In Ours（"你的世界由我来存"）是晟碟公司的商标。晟碟是 SD 商标的特许授权使用人。Memory Stick PRO Duo 和 MagicGate 是索尼 (Sony) 公司的商标。本资料中所提及之其它品牌名称仅作识别之用，可能为其拥有人各自的商标。© 晟碟公司 2005 年版权所有。保留一切权利。

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' WEEKS 10.23 ~ 11.8

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

攻 评

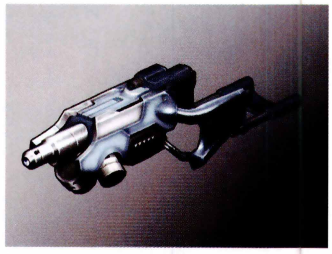
生化危机4

PS2	动作冒险
2005年10月25日	
▶CAPCOM	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1人	▶17岁以上

官方原名 Resident Evil 4

让你颤栗的恐怖在PS2上再度爆发

该来的终究还是要来，三上真司的信誓旦旦言犹在耳，《生化危机4》的PS2已经近在眼前了。尽管生化系列的地位今不如昔，但是总能够制造出足够多的话题。对于PS2版的各种资料情报，本刊之前已经多次作过报道，这里就没有必要再赘述了。而对于玩家最关心的“PS2版画面效果是否缩水”的问题，答案是肯定的。毕竟硬件机能的差异在那儿摆着，不信可以比较一下下面的两张截图，左为GC版，右为PS2版——PS2版的小树是不是好像刚遭了火灾一样？呵呵。不过也敬请PS2玩家放心，画面的差异不会大到影响你游戏心情的地步，只要不是太较真地拿两个版本仔细比较，就不会有什么看着别扭的地方。相比之下，PS2版新增的“The Another Mission”模式更加令人有理由期待——操作穿旗袍的Ada作战，多么爽的一件事情啊……





↑从图片中可以清楚地看到树枝的分叉数量有明显的区别，看来“缩水”难以避免。

攻 评

义经英雄传·修罗

PS2	动作
2005年10月27日	
▶FROMSOFTWARE	▶7140日元
▶DVD-ROM	▶日版
▶1人	▶15岁以上

官方原名 义经英雄传·修罗

悲剧英雄归来，再起源平争乱！

本作中登场战斗的不仅是英雄人物源义经，还有因对他仰慕而来的家臣弁庆、与一、静御前等伙伴们。在游戏中敌对势力的平家一门、源义经的好对手木曾义仲等源平时代的著名武将纷纷出场，因此玩家在游戏中可以感受到义经篇、义仲篇和平家篇各自的独特魅力，甚至可以说是一部包含了源平战乱的历史书。在前作中可以操作的人物是20名，而在本作可操纵人物追加到32名，不但追加了新的武将，连前作中对立势力的平家一门武将，木曾的王者义仲军，甚至连义经的兄长源赖朝也可以操作，玩家可以按自己的喜好创造自己想要的历史。本作的战斗要求玩家不但要操纵源平的猛将斗将在敌群中亲自杀敌，还要向友军下达命令，是一款多人与多人战斗的合战游戏。在本款作品中追加的新要素更是可圈可点！



世嘉经典游戏合集

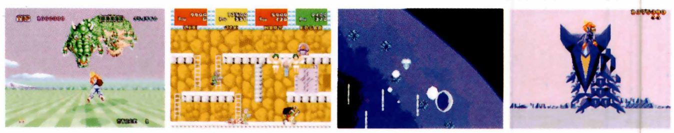
PS2	合集
2005年10月27日	
▶SEGA	▶各2500日元
▶DVD-ROM	▶日版
▶1-2人	▶年龄分级审查中

官方原名 セガエイジス2500 Collection

世嘉2500怀旧系列精品不断

这次世嘉出品了两款经典街机合集，这两款合集同属世嘉2500经典怀旧系列，合集中收录了大量优秀作品。对于这些作品，国内的玩家以前可能只是略有耳闻，而并不能亲身体会它的游戏魅力，现在由于世嘉2500经典怀旧系列的推出，我们也可以在自己的家里使用PS2来体验它们的魅力，那些曾经有幸玩过这些游戏的玩家，更可以借此来重新体验一下当年的快乐。第一款合集收录的作品全部是太空哈利系列作品，而该系列开山作品已经登场整整二十年，可以说该合集既是一部代表世嘉二十年的作品，也是太空哈利系列的里程碑。其中收录的作品有：太空哈利（1985年）；太空哈利(MARK移植版，1986年)；太空哈利3D（1988年）；太空哈利2（1988年），此外在此合集中还收录了大量的超级影像。同时出品的另一款合集是包括SDI和四重奏的世嘉16系统系列，这两个系列的作品在日本受到了相当的好评。本合集中收录的作品包括：SDI（1987年）；四重奏（1986年）；SDI（MARK移植版，1987年）；QUARTET（1987年）。游戏年龄较长的玩家对这些作品应该并不陌生，年轻玩家也可以借此体会一下前辈们以前的生活。





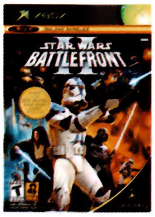
星球大战：前线

XBOX	第一人称射击
2005年10月31日	
▶LUCAS ARTS	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1人	▶13岁以上

官方原名 Star Wars Battlefront II

星际中的战争永远没有终结的一天

随着《星战前传3：西斯的复仇》落下帷幕，“星战”电影系列也正式宣告了终结。不过电影虽然完了，但相关的产品在未来很多年之内都会不断地从fans的腰包里掏钱。《星球大战：前线》原本是Lucas Arts抄袭EA的《战场1942》的作品，但是也取得了不错的销量。于是Lucas Arts决定花点精力来做一个真正有自己特色的续作。在“前线2”中，最引人注目的就是你可操纵的人物非常丰富。从绝地武士，到西斯武士，再到克隆人、乃至丽娅公主等等。你可能会觉得让绝地武士与丽娅公主对战恐怕不太公平，不过实际上在游戏里所有的角色都有属于他们自己的独特能力和道具，丽娅公主也决非手无缚鸡之力。总之，对于电影fans来说，《星球大战：前线2》肯定是个值得一玩的游戏。





↑“铁拳”人物的登场是卖点之一。物的登场是卖点之一。



↓华裔女子李顺英是游戏中的重要人物之一。游戏中的重要人物之一。

忍者神龟3：变异噩梦

PS2	动作
2005年11月1日	
▶KONAMI	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1人	▶10岁以上

官方原名 TMNT3：Mutant Nightmare

这已经是KONAMI的新“忍者神龟”系列的第三作了。客观地说，前两代作品并不能让漫画fans们满意。尽管动画渲染的画面看起来相当具有原作的韵味，四只小海龟德格斗技巧也很有特色，但是相对于此前曾经受到玩家好评的几部街机游戏来讲，新的系列在游戏性方面做得还不够，很快就会让人产生枯燥的感觉。也许是为了扭转这一状况。三代中新增了角色升级系统，海龟们可以在战斗中获取经验值，并且用来升级自己的能力、学习新的技能和招式。另外一个新增的要素是“卷轴”，通过搜集卷轴，海龟们可以发动威力巨大的必杀技，瞬间消灭众多敌人。和上一代一样，本作也支持四人游戏，采取同屏游戏方式（不过说实话同屏方式有时候会妨碍到每个玩家的移动）。目前看起来三代和前两代似乎没有什么本质的区别，而KONAMI究竟在这个游戏中投入了多大的诚意，只能等实际玩到之后再作判断了。

忍者神龟参上 一切恶势力退散

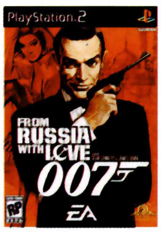


007：来自俄罗斯的爱情

PS2	动作冒险
2005年11月1日	
▶EA GAMES	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1人	▶13岁以上

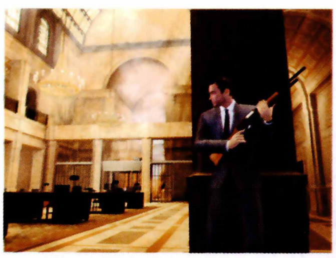
官方原名 From Russia With Love

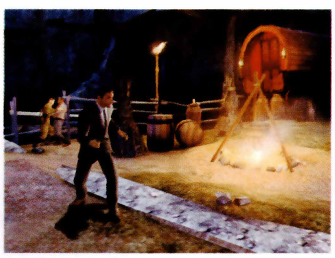
谁是最有名的间谍？



“My name is Bond，James Bond”——明年的11月17日，当“007”系列电影最新的一作《皇家赌场》上映时，英国演员丹尼尔·克雷格将在大银幕上用最优雅的姿态向全世界的影迷们说出这句已经流行了数十年的台词，而皮尔斯·布鲁斯南则从此与“七号情报员”无缘，正印证了中国的一句老话：风水轮流转。至今为止的绝大多数“007”游戏都以布鲁斯南作为主角形象，而最新作却搬出了第一任“007”肖恩·康纳利当主演。现在想起来也难怪：这部游戏开发之时，正是布鲁斯南离任，而接替者属谁尚未定论的当口。涉及到形象权问题，儿戏不得，情急之下也只好请“好莱坞最有魅力的老男人”康纳利救场了——当然，在游戏里你看到的是他40年前风华正茂时的模样。

说到游戏名“来自俄罗斯的爱情”，年轻一点的朋友可能会有些陌生，但其实这是1963年拍摄的007电影第二集原作标题，根正苗红，如假包换。007系列正是从这一集开始确立了众多延续数十年的惯例，比如各种奇思妙想的高科技道具、还有今后007电影中必不可少的角色“Q”等等，都是在这一集中首次出现。很多影迷甚至认为这是系列中最好的一部。游戏的剧情自然是根据电影原作而来。在原作中出现了007系列的第一个女性反派角色，而邦德与敌人在“东方快车”车顶搏斗的情节也被誉为电影史上最扣人心弦的情节之一。选择这样一部经典的电影作为改编题材，想必制作者也会很有压力吧！

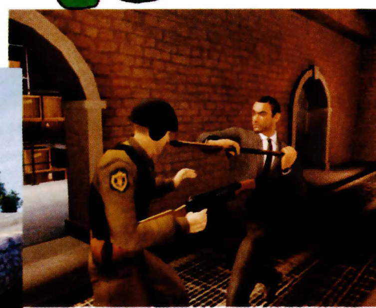




↑与前作”得与失“一样，本作仍然包含了众多不同的游戏类型要素，乐趣多样。

↓赛车竞速是前作最受好评的部分，本作仍然继承了这一特色，只不过车型变成了60年代产品。





↑肖恩·康纳利是好莱坞的传奇，在游戏中操作他的机会可不多。

尽管主角形象不同，游戏中出现的场景、人物服饰等等也都根据电影原作而换成了60年代风格，但游戏的开发工作仍然由前作《007：得与失》的制作小组负责。“得与失”被认为是EA开发的007游戏中最好的一部（你问所有的007游戏中最好的是哪一部？那当然是由Rare开发的N64游戏《007黄金眼》了），而EA显然也对“得与失”取得的成绩感到满意，所以才放心地将续作开发任务交给同一小组。本作与“得与失”一样，也将融合赛车、潜入、枪战、格斗和解谜等等众多要素，让玩家们有机会在一个游戏中体会到数种不同的乐趣。在“得与失”中大受好评的赛车竞速部分此次仍然是重头之一，只不过由于年代的不同，邦德所驾驶的车辆型号会和前作有所区别，不知道这些“老爷车”的驾驶手感会怎么样呢？从试玩影像中我们还可以看到邦德使用小型飞行器执行任务，看来前作中丰富的“Bond Move”也会保留下来了。相信本作会在“得与失”的基础上再进一步！

攻评

恶魔城：黑暗的诅咒

PS2	动作冒险
2005年11月1日	
▶KONAMI	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1人	▶13岁以上

官方原名 Castle Vania：Curse of Darkness

诅咒也无法阻挡正义的光芒

暂时忘记《月下夜想曲》吧，它虽然辉煌，却不能代表恶魔城的一切。PS2上的前作《无罪的叹息》虽然没有取得人们期待中的成绩，但原因并不在于它采用了3D的方式。平心而论，《无罪的叹息》无论是从手感、系统还是关卡设计，其实都并不算失败。第一次走进3D的恶魔城世界可能会让你有些不适应（当然，N64上那两款3D恶魔城就不计算在内了）。但只要精心体验下去，你就会从场景布置、音乐等等方面发现恶魔城那独特的韵味。《无罪的叹息》最大的缺陷其实是在于场景的重复度过高、缺乏立体感，让人很容易产生枯燥的感觉。要知道，在3D游戏中，对相似场景产生枯燥是相当致命的。换一句话说，制作组还缺乏制作3D游戏的经验，他们难以驾驭3D化后庞大的场景。因此，我们不妨将《无罪的叹息》看成恶魔城发展过程中的一个试验品，尽管存在这样那样的缺点，但却提供了有益的经验。





↑画面特效也毫不含糊，战斗充满魄力，令人热血沸腾。

↓本作中的怪物种类大大增加，又有动力收集全怪物图鉴了！





↑从宣传图片来看，本作的画面相当精美，个人一种干净的感觉，看起来十分舒服。

从本刊之前的介绍中大家应该了解到《黑暗的诅咒》的一些相关信息。平心而论，从目前已知的情报来看，本作与《无罪的叹息》相比似乎没有什么本质的区别。厂商大力宣传的“铸魔”系统虽然看起来噱头十足，但是跟之前系列中早已出现过的“使魔”等系统有雷同的嫌疑。不过也正如前面所说的，《无罪的叹息》离成功的距离其实并不远，续作只要在细节方面再进一步便可。有一个例子可以证明KONAMI也确实在朝这个方面努力：本作中出现的怪物至少会有150种以上，比起《无罪的叹息》来要大大增加了。游戏的场景也要明显丰富很多，甚至出现了开放的室外场景，和在飞翔的巨龙背上的战斗。有理由相信，在《黑暗的诅咒》中，我们一定能够重新找回恶魔城那种独一无二的乐趣。

此外，还有一点值得提到：本作将会同时发售XBOX版本，这将是恶魔城系列首次在XBOX平台上出现。由于XBOX的硬件机能要强于PS2，不知道XBOX版本的画面效果是否也要更好一些呢？尽管，根据以往的经验来看这种希望非常渺茫，呵呵。



高速机动队·国际超级警察

PS2	赛车竞速
2005年11月3日	
▶JALECO	▶7140日元
▶DVD-ROM	▶日版
▶1-2人	▶15岁以上

官方原名 高速机动队ワールド スーパーポリス

风驰电掣，缉恶追凶，奋战不休

为了保护被犯罪者危害的市民，为了对抗恐怖分子，玩家需要扮演世界超级刑警队队员，用速度和技术来拯救那治安混乱的日本。本作的主人公名为松平正则，（不知道和德川家康有没有关系），由于平时出色的表现，得到了上级的认可，被抽调到名为”BULE WING“的高速机动队工作。游戏的目的是驾驶着警车穿梭于街道中，逮捕那些暴走在公路上的犯罪车辆，与普通赛车游戏不同的是本作的车辆上搭载着各种武器，玩家需要利用武器对敌人攻击，强迫其停车。根据不用的状况，玩家还要对队友下达指示，集体追踪敌人。以主人公为首的队员们每天都要完成艰巨的任务，不断置身于危险的环境，紧张刺激地度过充实的每一天。解决掉事件后，会根据受到的攻击伤害等各种数值得到相关评价。必须注意的是玩家不能只注意犯罪车辆的行进，还要注意随时躲避路上的一般车辆，还需要把握住各种车辆的性能才能顺利完成任务。

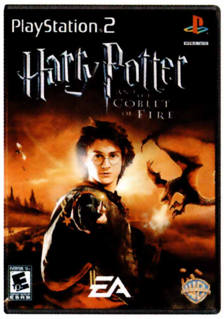


哈利波特与火焰杯

PS2	动作冒险
2005年11月8日	
▶EA GAMES	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1人	▶10岁以上

官方原名 Harry Potter and the Goblet of Fire

最引人入胜的魔幻传奇再度上演



提问！哈利波特系列电影最新一集上映在即，EA会有什么举动呢？回答！发售同名游戏，而且要在所有的平台上都发售。没错，fans的钱就是这么好赚……好吧，我们只期望游戏的品质能对得起原作，这样我们掏钱的时候也会爽快一些。《哈利波特与火焰杯》看起来还不错，至少目前是这样。游戏中一个重要的要素就是角色之间的合作，如同电影原作中哈利波特和他的亲密伙伴们经常做的那样。除了一个主要的玩家之外，其他玩家还可以随时加入作为2P，两人并肩战斗。当两个角色同时对一个敌人使用魔法时，可以获得威力强大的加成。在游戏中还有很多需要两个角色合力才能解开的机关谜题，如果没有2P参与的话，则会由电脑AI控制同伴角色来协助玩家。游戏中也收录了不少电影中的片断，想对剧情先睹为快的话不妨一试！

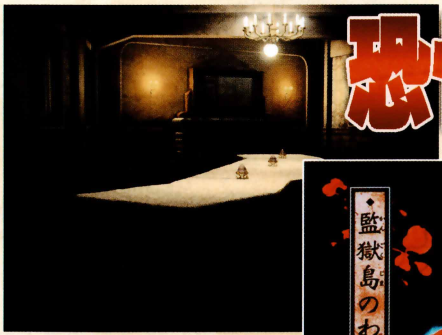




↑游戏中的场景充满了奇幻色彩，既有童趣，又似乎隐藏了无数的秘密，吸引玩家们去探索其中的奥妙。



恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣





↑→气氛与风格完全不同的十一个故事造就了《恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣》。崭新的故事体系和融合着和式与西式的恐怖手法使这款游戏成为CHUNSOFT软件阵中的另类之作。

文字类游戏凭借高度的欣赏性和从容的游戏感，始终在休闲游戏中占据着不可忽视的地位。怎奈语言壁垒如同天堑，使喜欢故事的中国玩家们无缘于此。

中国玩家看不懂文字游戏是一种无奈，而日本玩家也看不懂自己国家出的文字游戏就有些奇怪了。2002年7月18日，以制作文字游戏见长的著名游戏制作商CHUNSOFT就在PS2上推出了这么一款令日本人也难以解读的惊悚式文字游戏——《恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣》。

万众瞩目的“名篇”续作

由于当年SFC上的《恐怖惊魂夜》第一作深受好评而且造成了不小的影响，这部续作在问世之前就受到了相当大的关注。喜欢这类游戏的玩家对续作充满了期待，大家都想看看我孙子武丸这位脚本“鬼才”又能抛出什么新花招来。

实际上，SHUNSOFT在这一作上确实下了相当大的功夫。落合信也监督特地请出了田中启文和牧野修这两位关西著名的推理作家协助我孙子先生进行脚本制作，并邀请雅乐大师东仪秀树先生为作品编写主题曲。这部作品从一开始就选择了“最大限度提升作品表现力”的路线。刻画细腻逼真的立体CG背景加上以3D构图完成的系列经典形象“剪影人物”，在类似真实情境的环境中充分表现出“不确定感”和“不协调感”，形成相当强烈的感官刺激。由于剧情庞大复杂，这部作品还采用了便利性前所未见的“自由剧情树”系统，玩家可以直接在类似地图的剧情树上通过简单的选择随意跳到任何一个已经看过的剧情点或选择支，不用做“重复劳动”就可以进行结局收集。

十一条主线组成的“故事集”

结果，本作令许多爱好者感到了惊讶。虽然“完成一条主线后出现支线”的模式没变，但这次的剧情却不再是围绕同一条主线展开的平行解释，而是完全独立的十一个故事。

最开始的“童谣篇”是一篇与前作相似的本格推理，以“孤岛上的杀人事件”和“镰鼬之夜（かまいたちの夜）的传说”为主题，主人公需要在神秘的古式建筑和复杂的人际关系中进行调查与分析，逐渐摸清事情的真相，阻止连续杀人事件的发生。

如果完成了“童谣篇”的真正结局，主线中会出现三个新的分支点，进入后可以看到三篇全新的故事：“底虫村篇”“阴阳篇”“超能力篇”。“底虫村篇”类似当代日本通俗文学中的“怪兽怪谈”，是一篇在虚拟的神话背景中展开的恐怖故事；“阴阳篇”是一篇“口味较重”的和式怪谈；“超能力篇”是一篇将主观视点转移到女主角身上的SF悲剧。

“第二拨”三篇故事通过后，会给出“粉红色书签”提示，出现四篇新故事：“我的恋爱篇”“我的青春篇”“采蕨谣篇”和“官能篇”。“我的恋爱篇”和“我的青春篇”是两篇希区柯克式的超短篇悬念小说；“采蕨谣篇”是正篇“童谣篇”的搞笑版；“官能篇”是一篇带有黑色幽默性质的恋爱喜剧。这四篇都和恐怖无关，属于轻松型的作品，但故事中极尽恶搞之能事，颇有不少“吓人”的笑料。

前八篇全部完成后给出“褐色书签”提示，出现本作最终三篇故事：“洞窟探险篇”“妄想篇”和“惨杀篇”。“洞窟探险篇”是一篇以文字解谜为主的冒险型电子小说；“妄想篇”是一篇“意识流”型的心理恐怖小说；最后的“惨杀篇”则是“视觉系”恐怖作品，充满了残虐可怖的镜头，形式有些像欧美的早期恐怖片。

令业界哑然的恐怖童谣

这部作品问世后，在文字游戏的爱好者中产生了论战，讨论结果普遍认为，这是一部“难以理解”的，令人有些失望的作品。首先，作品不同主线来回变化使作品的世界观显得支离破碎，人们需要反复转换自己的认识，玩的时候相当疲惫，甚至难以静下心来感受文字之间的意境。其次，故事中稀奇古怪的成分过多，作品中十一个故事合共有103个结局，“无厘头”的东西占了很大一部分。还有，“童谣篇”作为主线，细节处理并不精当，推理小说中最重要的“作案技巧”颇为简陋，动机也显得有些幼稚，造成了被分支剧情“喧宾夺主”的下场。另外，几个支线故事的情节有“卖弄血腥”之嫌，靠心理憎恶感增加恐怖气氛，脱离了日式怪谈“平静而阴森”的文学氛围。当年，《恐怖惊魂夜2》在进行审查时并没有被评为“18禁”的成人游戏，但后来许多评论都认为，这并不是一部适合中小学生“欣赏”的东西。

“定位错乱”的传奇之作

平心而论，如何给这部作品定性是件需要斟酌的事。《恐怖惊魂夜2》本身并不是垃圾游戏，很多故事巧妙配合了多感官表现，完美体现出了奇幻文学所特有的瑰丽内涵。“童谣篇”主结局“监狱岛的童谣”处理得非常精彩，“底虫村篇”主结局“别了，爱之化身”中女主角化身成蝶的一幕也充满了令人颤栗的美感。配上东仪先生谱写的，凝重而充满气势的主题曲，的确可以令玩的人得到辛苦阅读后的满足。只不过，这款游戏与《恐怖惊魂夜》前一作的风格相差实在太远，三位编剧过于注重“包袱”，疏于主线处理，又一口气把过多新要素融进了剧本之中，使得玩家们完全无法适应。

如今从事隔三年的角度来进行审视，《恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣》的片头制作、操作系统和气氛营造的确有相当多的经典之处，只不过，作品取向的错乱使它被尘封在了不为人所关注的一隅。这绝对不是一款大众化的游戏，但对于可以跨越语言壁垒，又喜爱奇幻恐怖的文学爱好者而言，这的确是款值得体会的传奇之作。



↑《恐怖惊魂夜2》发表会时的合影。左一就是大名鼎鼎的我孙子武丸，二至四分别是音乐家东仪秀树、监督落合信也和CHUNSOFT的社长中村光一。

□文责/薯子

剧本评析专栏

人生活剧

瓶中的天空

□作者简介：张天然，来自华北平原的九流文学青年兼超级菜鸟，由于在格斗游戏中屡屡被打仆街而转投RPG、SLG等类型游戏的怀抱。由于九流文学青年的本质而时常对游戏剧情的结构及发展的合理性做出自己的评论。曾在诸多游戏媒体发表游戏文学作品。 □责编/唯夜



谁顺着这条路旅行？谁需要这样的辽阔？剧设人员忘记了，被卡在瓶颈中的袖珍天空，无法与辽阔产生任何形式的交集。

一个向往着悠远天空的少年，一次误打误撞式的英雄救美，一段与爱和梦想有关的旅途……就是这样，游戏在玩家们无比熟悉的叙事语境中拉开了序幕。这之后，意境淡淡地展开，自然、流畅，犹如傍晚时分在原野上漫步，随意中又带着一丝散漫。“格兰蒂亚”系列的剧情推进模式似乎一直都保持着这样的特点——其本身并没有复杂的结构，而坚持不灭的梦想始终盘桓于游戏主线剧情中。作品主要并不是借助扣人心弦的情节来打动玩家，而是通过平淡与激情之间的衬比与落差来表达主题。因而，格兰蒂亚系列所面向的对象，一直都基本是那些有耐心，并能静下心来品味的玩家们。

这次的格3依然没有脱离上述的套路，它是平淡的、波澜不惊的，就像是一朵游荡在蓝天上的薄云。在游戏的前半程中，人物之间的对立被深深地埋藏在了天空的背面。是的，所有显露在表面的激烈冲突都被打扫得干干净净，当追捕阿尔菲娜的骑士军们一次次在玩家们面前大出洋相的时候，剧情似乎也在沿着一条轻松诙谐的主线顺理成章地发展下去。是的，在天空中自由翱翔，除了单纯，这些少年男女没有任何行李，那些悲伤只属于沉重的大地。然而，每一个人都要学会成长，要知道，在这片一望无垠的湛蓝中，除了像棉花糖一般松软的白云之外，还有着雷电与风暴。

在玻璃世界中的见闻是第一个转折点，在与天空对立的地底世界中，冰冷的玻璃深深刺痛了尤奇与阿尔菲娜的神经。在这个死气沉沉的空间里，最令人难忘的是那个不苟言笑、在沉重的绝望中用音乐来表达痛苦的少女：“记住，你们回去后，就再也不要回来。”海珂特，一个习惯了忧伤、对未来不抱任何希望与梦想的少女，她对整个世界所表示的虚无态度让人无法忘却。一场悲剧的洗礼，将原本平淡随意的故事引上了一条正轨，剧设人员不再回避善与恶的直接对立关系。在经历了一段突如其来的痛苦之后，玩家们无比希望得到一段美好情节的拯救。于是我们看到，当尤奇重新回归现实之后，他看到母亲米兰达得到了爱情，而他自己也在偶像施密特的帮助下重新飞了起来。沿着心灵的高潮翱翔，蓝色的天空永远是这个梦想少年的舞台。



在经历过地底玻璃世界的悲伤之后，有关苦难的概念开始在尤奇心中诗意地萌芽。只有在体会了脆弱之后，才能够真正读懂永恒的名字。

然而天空的广阔并没能彻底地驱散沉重与痛苦，圣兽格莉芙之死将尤奇与阿尔菲娜再次推向了绝望的深渊。埃米琉斯的巨刃从天而降，斩落格莉芙首级的同时也吹灭了刚刚燃起的希望灯火。这个时候，游戏剧设人员又顺势将一直犹抱琵琶半遮面的人物矛盾彻底展现了出来：镜头一转，埃米琉斯诡异的笑容浮现在二人面前。相比之前矗立于飞龙头顶时的英姿飒爽，这时的埃米琉斯只能让笔者联想起一个词：“鬼气”。无疑，对于阿尔菲娜来说，这是世上所能见到的最荒谬最不可思议的事情了：敬爱的亲人在自己面前犯下滔天的罪行，这样的场景让阿尔菲娜的精神支柱在一瞬间崩溃。在逃出神殿之后，潮水一般的伤心与失望依然在她的心头涌动，而且挥之不去——还记得《圣斗士星矢》吗？在黄金十二宫篇中，冰河的恩师卡妙为了让冰河领悟到绝对零度，不惜与其爱徒为敌，在水瓶宫中展开殊死搏斗。因而，在看到阿尔菲娜那副伤心欲绝的表情时，笔者宁愿相信埃米琉斯的所作所为是为了帮助阿尔菲娜学会勇敢去面对一切，为了让她学会自己长大。

喧嚣过后，一切又重新归于寂静。剧情的推进也开始向传说系列的经典三步曲模式靠拢，也即“寻找圣兽—找到圣兽并触发情节—寻找下一只圣兽”这个简单过程的不断循环。从这里开始，游戏的剧情迎来了第二次所谓的“转折”——将好不容易才变得紧凑的情节重新稀释，这无疑是一个退步了的、令玩家摸不着头脑的转折。可以说，这样的设定对于游戏剧设人员来说是讨巧的、轻松的，他们可以容忍游戏中人物重复或毫无意义的行走，却从来不为剧情框架的构建去设计创新所需要的、最起码的难度。笔者认为，正是因为这种缺少难度系数、千篇一律的剧情推进模式，才造成了目前角色扮演类游戏的平庸与日渐衰落的局面。在文学领域中，一成不变的作家只会快速地奔向坟墓，而对于游戏剧本的创作来说，也同样如此。

漫长的无聊之中，再次出现的玻璃世界是郁闷中的唯一亮色。“抵抗是没有意义的，我们只能听天由命。”在看过了许多因诅咒而变为玻璃的人像之后，海珂特表情冰冷地向尤奇一行说出了上面的话——听任邪恶势力的侵袭而不予抵抗，并劝其他人与其一起消极地坐以待毙。从这样的情节中，你是否闻到了一丝过期咸菜的味道？毫无创新的剧情推进模式与严重老化的情节加在一起，这样的组合似乎只能让玩家产生反胃的感觉。不过幸好，玻璃世界中触目惊心的景象为玩家们带来的视觉震撼抵消了它最初的种种失败设定——根据日本传播学家渡边一央的理论，人体内的感觉层先于理解层接受外界信息，玻璃世界本身所表达出的无限苍凉，已经使恐惧的感觉形象化起来。也正是因为环境语言的衬托，海珂特有关绝望的话题才有了一定的说服力。俄国作家巴乌斯托夫斯基曾经说过：“假如你在雨后把脸埋在一大堆湿润的树叶中，你便会感觉到树叶那种沁人心脾的凉意、芳香和气息，便会沉浸在这种氛围之中。散文也如此，应当沉浸在风景描写中。”如其所言，精神内核更接近于散文的格3如果能在背景设定上再多下一些工夫的话，这一阶段的剧情一定会从平庸中得到整体意义上的升华。

游戏的尾声无疑是整部作品中最为出彩的部分，而这，绝大部分应当归功于埃米琉斯的再度出山。在笔者看来，本作所刻画的人物中，埃米琉斯乃是最生动、最有血有肉的一个。纵观游戏，我们不难看出，埃米琉斯完整地经历了一个复杂的对悲剧的体验过程。在剧情的末尾，这个一直在无偿命运中随波逐流的半神体，却逐渐与善良、高尚、悲悯这样温暖的字眼找到了交集。不用问，这一切都是因为他明白了所谓的“爱的真谛”。这样的剧情虽然老得可以，然而却是屡试不爽的情感催泪弹。一个虚构的人，一旦经历过弃恶扬善的心理变化，便会在玩家面前变得真实起来。因而，当埃米琉斯最终变化成一尊玻璃塑像，并饱含深情地表示会永远守护在妹妹身旁的时候，笔者那颗早已被各类纯情RPG折腾得刀枪不入的铁石心肠，竟然也隐约出现了一丝感动的情绪。

客观地讲，本作的确并没有在江河日下的传统RPG叙事模式中做出任何突破。尽管在游戏中不时会出现一些闪光点，然而它们却无力去掩饰剧情整体的苍白感。当然，这个问题是许多RPG游戏的通病，RPG剧情的不断进化，也就是一个从现实世界进入乌托邦的过程，在这个过程中，遭遇进退两难的困境是不可避免的。被卡在瓶颈处的游戏剧设人员大概只有两种选择：要么努力从瓶颈中挣脱而出，在一片更广阔的空间中为玩家们创造更加广阔的梦想；要么不如就干脆退回瓶底，在那些已经多年不见的王子公主的故事中，寻找新的亮点。

□责编/著子

角色 Character

生活中，有些角色顶天立地，受人敬仰，有些角色默默无闻，被人遗忘；游戏中，有些角色凝重深刻，发人深省，也有些角色简单朴素，引人想象。“万年配角”并不一定永远无声无息。它们可能只是在制作过程中“顺便”制作出来的，却随着剧情需要渐渐变成了拥有独立性格的“顶梁柱”，玩《马里奥》的时候，可能没人会过多关注剧情，但掉过头来琢磨一下，可能真的会吓自己一跳——原来我们的生活智慧，还没一只蘑菇来得深奥。 □文/qinyu

蘑菇头的“大智慧”



成就一部游戏是否经典，首推属剧情，演绎经典，则当属角色。而在茫茫的角色大潮中，总有一些角色经常出现在我们的面前，为我们指明“杀人越货”的方向，给我们对抗敌人的“凶器”，救我们于“水深火热”之中。而往往由于他们太过平凡（无论是长相还是性格），致使我们无法记住他们的名字，只好给予他们一个统称——NPC。这里，我们要介绍的就是这些NPC中的一员，他的名字就叫“奇诺比奥（キノピオ）”。

身为NPC，经常在马里奥世界里混日子。身具蘑菇王国皇族血统的奇诺比奥，身高2尺9寸，体重70磅，长着一个有红点的蘑菇头，每次出场都扮演着送礼物或卖道具的重要角色。说到这里，大家应该已经记起这个经典的人物了。没想到吧，这个本来并不起眼的小家伙，竟然有着如此气势十足的名字。

言归正传。在马里奥的世界里明星实在是太多了，多到让我们自己都分不清究竟应该喜欢谁。但非常意外的是，除了马里奥之外，系列中出场率最高的居然是我们的蘑菇头。自马里奥2代，蘑菇头初次登场以来，至今所有的马里奥游戏里都有他的身影，爆光率之高，在所有出场人物中绝无仅有。能够得到这样高的地位，除了他可爱的外形，还有就是他的智慧。

一切的一切都源于蘑菇头对大魔王库巴的憎恨。从马里奥世界创建的那一天起，库巴大魔王就开始了对蘑菇王国的侵略和践踏。手下的喽罗们更是为非作歹，“烧杀抢掠”，伺机吞并蘑菇王国。作为蘑菇王国的一员，身具皇室血统的蘑菇头更是感同身受。但是面对凶恶强壮的库巴，他又能如何反抗呢？也许只能把自己的恨意藏于心头，为有朝一日的复仇作准备。当马里奥和路易出现在蘑菇王国时，蘑菇头终于看到了复仇的曙光，以往收集的各种“穷凶极恶”的武器也终于有了用武之地。借助马里奥和路易之手，痛扁库巴为自己解恨。大炸弹，火炮，甚至是火球花、飞翔帽，只要是能够击垮敌人的武器，全都毫不保留地提供给了马里奥他们。武器种类之多真让人叹为观止，而武器的“凶残”程度更是让人咋舌。这就是复仇的力量——残忍而凶暴。

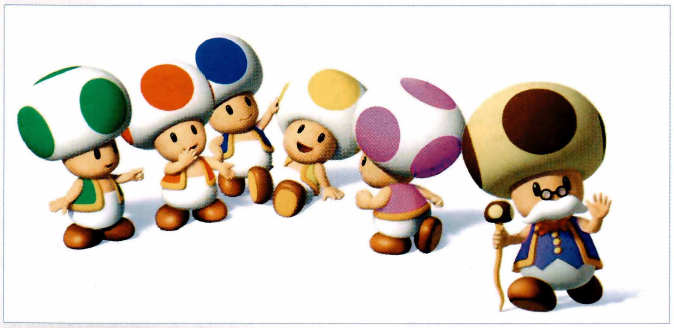
除了提供武器，侦测情报也是他的拿手好戏。我们的蘑菇头虽然个子小、脑袋大，身体结构严重失衡，但他无比的情报收集能力，经常会让我们为之而惊叹。不论是敌人弱点，还是行进路线，他都一一为你侦测清楚。就连库巴把几枚硬币埋在哪棵树下，他都一清二楚。所以，只要一进入马里奥世界，一定要先和他搭讪几句，好知道究竟哪块云彩有金币，哪个水桶能往下跳。只有在这时，你才能感觉到他的伟大和厚道，而完全忽略了他的狡猾。

说这样一个可爱角色“狡猾”似乎有点牵强，但纵览系列中的剧情，事实为证，这个评价确实不能算是过分。要说明这点，首先一定要提一下他的表亲“碧奇公主”。这位一头美丽金发的公主，是游戏史上的里程碑。她在游戏中的职责，就是被库巴绑票然后等着马里奥来救。至今她已经有十多次被绑票的经验了，真不愧是万年绑架（被绑）女。可是爱好运动的公主，为什么每次都会异常轻易地被人绑走呢？问题就出在蘑菇头身上。负责公主安全的蘑菇头，应该能够在库巴袭来之前就得到相关的情报，并有足够时间带着公主脱离险境。可是他每次都会像路人甲一样，站在一旁发呆，眼看着公主被抓走。然后等马里奥问起时，才告诉他公主被绑走的事情。而游戏一般就会从这里开始。之所以会有这种情况，完全源于公主的身世。根据马里奥漫画，我们知道公主的母亲早已去世，而他的父亲是一位谐趣艺人。那么，她为什么会在蘑菇王国当上公主呢？这也许连宫本先生自己都很难说清。她的到来，虽然取代了蘑菇王国皇家的地位，成了蘑菇王国的焦点，但不管是出于嫉妒，还是对这个扫把公主的厌恶，蘑菇头从来都不会去帮她的。





说了半天，还是让我们来看看蘑菇头真正的魅力吧。首先是“残缺之美”。蘑菇头的身高我就不用多说了，身高比不过头尾，是实实在在的三等



残废，不，是四等半残。缺，顾名思义就是不完整。这个他也占了，是个超级不平衡的比例。正是他体型的独特特征，才更让我们感觉到他的可爱。其实，“残缺美”并非这几年才流行的，早在数年前就已悄悄萌芽，令亿万少女蠢蠢欲动，亿万少男羡慕不已了。

其次是“中性之美”。提到这个美，让我先咽口口水，找个脸盆预备着。现在的游戏制作者都爱在自己的作品中设定这样一些角色。理由是：一，这类角色讨女性喜欢。如今的女性已成了游戏市场不可忽视的消费群体。当然，要投她们所好，但是，在获得女性支持的同时，势必会遭到一部分男性读者的反感。不要紧，这类角色还有一个重大的作用——绿叶效应，反衬出其他主角的英勇神武、高大挺拔、风流倜傥、潇洒不羁……即便是像马里奥那样的矮胖子。总之，一个字——值。

第三是“温柔之美”。他有浅浅的笑容，朴实的外表。看见他你仿佛沐浴在二月的春光里，尤其是在游戏中迷失找不到方向的时候。也许这张笑脸的背后蕴藏着太多的不为人知的东西，但没人能否认他的微笑是那么的天真无邪，给我们对抗库巴的勇气。

最后是“平凡之美”。他的出身是高贵的，他的装束是平凡的，他的相貌是统一的。如果不是每次在游戏对话中出现他的名字，你很可能会把他和其他的蘑菇搞混。也许只有红色的圆点是他唯一的标志。正是这种平凡，才会在明星云集的马里奥世界中占有一席之地，也正是因为这种平凡，才让我们记住了这个小不点。也许，这就是游戏角色真正的奥妙与魅力所在吧！

久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

【前情提要】索尼根据自己对日本市场的认识进行了商业推广的计划，认为目前任天堂在营销手段上存有一定的问题，于是……

第三章 艰苦的创业之旅 任天堂的旧流通体制

不仅是制造成本在逐渐上升，制作周转期长也造成了第三方软件商的经营风险变得非常大，基本上每次推出大规模的软件行销活动都像进行一场生死大战，如果软件商不能对软件的销售有一个相对准确的先期预想，就很容易出事。就算软件销售顺利，出现了供小于求的情况，当时的卡带媒体长达数周再制作周期也往往就让商机白白错失了。更可气的是任天堂对中古销售这种行为采取的是比较纵容放置的态度，这就培养了许多消费者已习惯从中古商店购买游戏。而这样的现象无疑是对游戏的持续销售有着绝对深重的负面影响的，很多游戏就只能在刚发售的时候期待销量有一个突破，如果时间稍微一拖，等到中古货充斥市场的时候，哪怕你厂家再有通天本领也是无可奈何了。SCE内部负责市场商务及商品流通工作的主管佐藤明平时也是一个游戏的狂热爱好者，业余时间基本都会给了自己喜欢的游戏。越是这样的人，越是在长时间的游戏生活里对任天堂已成型的流通体制有了一个形象的认识，对这种体制带来的种种弊端他更是深有体会。在前思后想了很长一段时间之后，他终于决定要发动一场彻彻底底的流通革命，要让新主机的软件能够有一个更加合理且满足多方利益的解决方案。

佐藤明在根据当时市场的实际情况进行了反复分析之后，找到了当时体制中存在的一些弊端，根据这些明显的弊端，他最终构想出了一整套完全颠覆过去传统营销手段的流通方案。因为传统的卡带媒体制造周期比较长的缘故，原先任天堂一贯采取大规模出货的办法，以大水漫灌的手段，每款软件的出货量都比较大。以保证不管发售后出现什么情况都不至于出现缺货的局面，以此来面对市场反复无常的行情，以图取相对稳定的利润。但这种解决方案从另一方面也必然会造成大量库存现象，尤其是第一批货的大数目对中小厂商来说无疑是个非常高的门槛。



第三章 艰苦的创业之旅 索尼的新流通体制变革

佐藤明深知任天堂这种手段的弊端，于是早在市场计划实施的初期就极力向小卖店一级的零售商推荐他们采取少量多次的谨慎进货方式，这种方式对于受惯了任天堂高压的零售商们来说一时还是比较难以接受的。但由于CD-ROM有着制造容易的特点，厂商可以在数天内根据市场实际状况及时调整产量，如此一来就完全不需要首批货以大量的形式出现，而且其应对各种情况都很轻松的特性也基本杜绝了库存积压情况的出现，这样一来零售环节基本都同意尝试SCE的新销售方式。之后佐藤明又开始逐一游说加入PS的第三方游戏厂商，希望他们能把游戏的首批出货的统筹权交由SCE统一管理，SCE代厂家进行商品流通的一系列工作。



↑任天堂虽然在当时并不缺乏这样的软件，但在营销理念上不得不说是存有一定问题。这正好中了精于做生意的索尼的下怀。以此为突破口，索尼逐渐开始后来居上。

但实际的操作并不是很顺利，厂商中反对态度尤其坚定的是KONAMI。KONAMI创始人上月景正早在创业初期就独创了自己的一套流通销售理论，采取逐渐渗透的方式建立起自己的流通渠道。虽然属于相对较保守的经营方法，但到PS发售时其已拥有13个贩卖会社、100多家营业所，这样庞大的流通体系比起SCE还要借助SME旗下唱片的销售渠道无疑在规模上是要有过之而无不及，因此KONAMI对SCE的提议根本就没什么兴趣。经过多次反复的协调及多次马拉松式磋商后，KONAMI才勉强答应以一年半为期限，一旦试用期满后KONAMI就可以自行决定软件出货数量和销售渠道及营销方式。但是合作之初并不是非常顺利，在这一年半时间里，佐藤明经常因为接到KONAMI负责人北上一三因对出货数量不满而打来的交涉电话。传闻中当时非常著名的恋爱游戏“心跳回忆”首批出货仅为10万套，当时KONAMI方面对此非常震怒，但结果是这个游戏一共卖出了57万份，库存量则基本为零。后来当一年半期限已满时，KONAMI自动要求放弃自行流通的权利，继续委托给SCE统筹发行。因为后来该社根据统计结果发现KONAMI的PS软件产品销售总额比预想销售要多出接近310%，而库存数量却几乎为0。当然，不可能所有软件厂商都对这种新形式的委托发行管理感到满意。于是就有了1996年发生的WARP叛走的事件，当时WARP的社长饭野贤治因不满SCE控制出货数量，故而一怒将原本都已经开始制作的EO从PS撤退，硬是给了SS。有了这件事的警醒，SCE在政策上就灵活了很多，1997年以后SCE便完全向所有第三方软件商开放了自行流通的权利。

第三章 艰苦的创业之旅 新体制带来的变化

SCE在后来针对任天堂经营体制的严重弊端进行改革。之前一直自恃独占市场的任天堂长期向第三方软件商征收1500日元左右的权利金，此中含代理制造费，而厂商则把这个成本支出放到总价格里转嫁给消费者。SCE的新销售方案则把权利金(含代理制造费)下调到900日元，并把软件标准售价统一为5800日元。此一举措直接导致了软件商、小卖店和消费者三方的负担都比以前减小了，大家都感到比较满意。此外，任天堂曾规定软件商产品出货的最低额度为首批出货15000块卡带，以保证其大水漫灌的政策实施，这就把一些实力比较薄弱的中小厂商拒之门外，很多厂家很难出头。而SCE把首批出货的额度底线降低为5000张CD，这无论在数量上还是资金上都极大降低了PS平台的参入门槛。当然，如今游戏界庸作频出、游戏品质比以前明显下降的现状，多半也要归罪于这个政策。但换个角度看这个问题，这个政策在当时还是有一定积极意义的。

□责编/无无

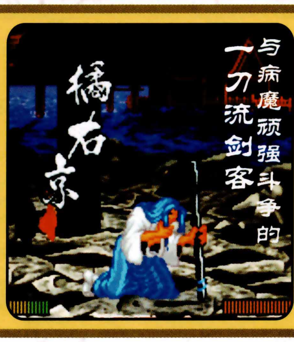
米花通信

游戏一旦成为了系列，那么其中的角色如果反复登场也就没什么新鲜的。但是如果在第一作中就死掉了，或者是濒临死亡，然而在后来的作品中又反复登场，这就让人有些捉摸不透了。本期栏目，我们就来大致说说这些不死的游戏角色。



Vol.20 主持:小沛

经过了一段时间的《街霸3.3》还有《KOF NEOWAVE》的较量之后，最近编辑部里开始流行“复古风”，什么《饿狼RB2》、《真侍魂》等重新成为了竞技项目。但当再次重温其中的经典画面时，小沛产生了这样的疑问，桔右京得了那么多年的肺痨怎么还没死？吉斯从楼上摔下了无数回，怎么还在许多游戏中露面？这个问题似乎很深奥，下面我们还真得认真讨论讨论。



GAME中的不死传奇

米花通信 沛

三岛一族



铁拳的故事设定中，最复杂的就要算是三岛一家了。是为了仇恨也好、争夺第一也罢，他们家的“优良传统”就是互相残杀，而且不管前面打得多么花哨，最后的一招基本就是从山崖上把对方扔下去。而且！被扔下去的人一定不会死。三岛一八和风间仁都被三岛平八扔过，三岛平八也被自己的孙子风间仁扔过，到了五代，一八使出了更狠的一招，把平八推进了量产杰克5的“怀抱”，一声巨响之后把平八炸到了数十里外的坟墓里埋了一个星期……就在大家惊呼：“平八真的死了？！”的时候，一只手从坟墓里伸了出来……又没死！看到这里，我们应该像三岛一家致敬，这不是普通人啊，祖传的不死神功！不信您瞧，已有百岁高龄的三岛仁八还在那儿当BOSS呢。您看结局是仁八灰飞烟灭，指不定哪一作里就回来了。要不怎么三岛平八在5代的结局里使出了最后的绝招——把那爷儿仨绑火箭上发射了呢。平八也知道，只要是在地球上，那三位准保得“活着”回来扔他！——问天下英雄谁可笑傲江湖？唯有老不死的三岛家族！



吉斯·霍华德



吉斯作为反派角色，在首次登场的《饿狼1》中就被特瑞和安迪打下了“吉斯塔”，看样子那座楼得有将近200米的高度，不过由于吉斯曾经和坂崎良交过手，根据坂崎良的“空中虎煌拳”改良成了“疾风拳”，所以落地之前依靠“疾风拳”的后推力，只给自己落了个重伤住院，并没有玩完。到了《饿狼RB》里，吉斯来了个大彻大悟，最后二次坠楼的时候，一没有接受特瑞的救助，二没有使用“疾风拳”，死了一踏实。您说吉斯该歇了吧？不，人家还有精神不死法和时空错位复活法呢。《饿狼RBS》里特瑞与吉斯的一战就属于“人鬼情未了”，那是特瑞自己和自己较劲，而后来还有好多游戏里吉斯再度登场就是时空错位惹的祸了，像《格斗之王NEOWAVE》、《CAPCOM VS SNK》中的BOSS都是没死之前的吉斯，只不过“CVS”中比较扯，那就是吉斯第三次坠楼有可能是被肯、春丽甚至是娜可露露踢下去的。吉斯和三岛家族不一样，他起码是个比较正常的人，屡次登场证明了他的人气非同一般，是个精神不死的斗士。



桔右京



在谈下面的话题之前先说一件事，《侍魂》的年代设定是什么时候？江户时代！人家桔右京在医疗条件落后的江户时代得了肺痨，愣能坚持了12年（按作品发售时间计算）！不容易啊！每次打完一仗，您瞧那血吐的！原本认为撑过第一代之后，桔右京就得光荣退休，来个什么同门师兄弟什么的代替上场，没想到《霸王丸地狱变》里他又咳嗽着上啦。《斩红郎无双剑》里削减了不少角色，然而桔右京依旧带病坚持工作。《天草降临》就更甭说啦，既然老朋友天草都复活了，有点病算什么？上吧！到了现在，什么《侍魂零》之类，桔右京再登场也就没什么新鲜的了，你可以全当他的病好了，咳嗽，那是多年养成的习惯；吐血，那是一不留神咳狠了……好了，不开玩笑了。为什么他能够屡次登场，话说回来还是因为角色有魅力，自古为什么有“东施效颦”，那是因为病态不尽是丑的，美女生病惹人怜爱，俊男生病则为阳刚增添了几分阴柔之美。加上右京胆儿大，打仗从来不看人，别提多酷啦！SNK哪能不让他出场呢？在此，我觉得应该向多年带病坚持在格斗一线的右京同志致敬！

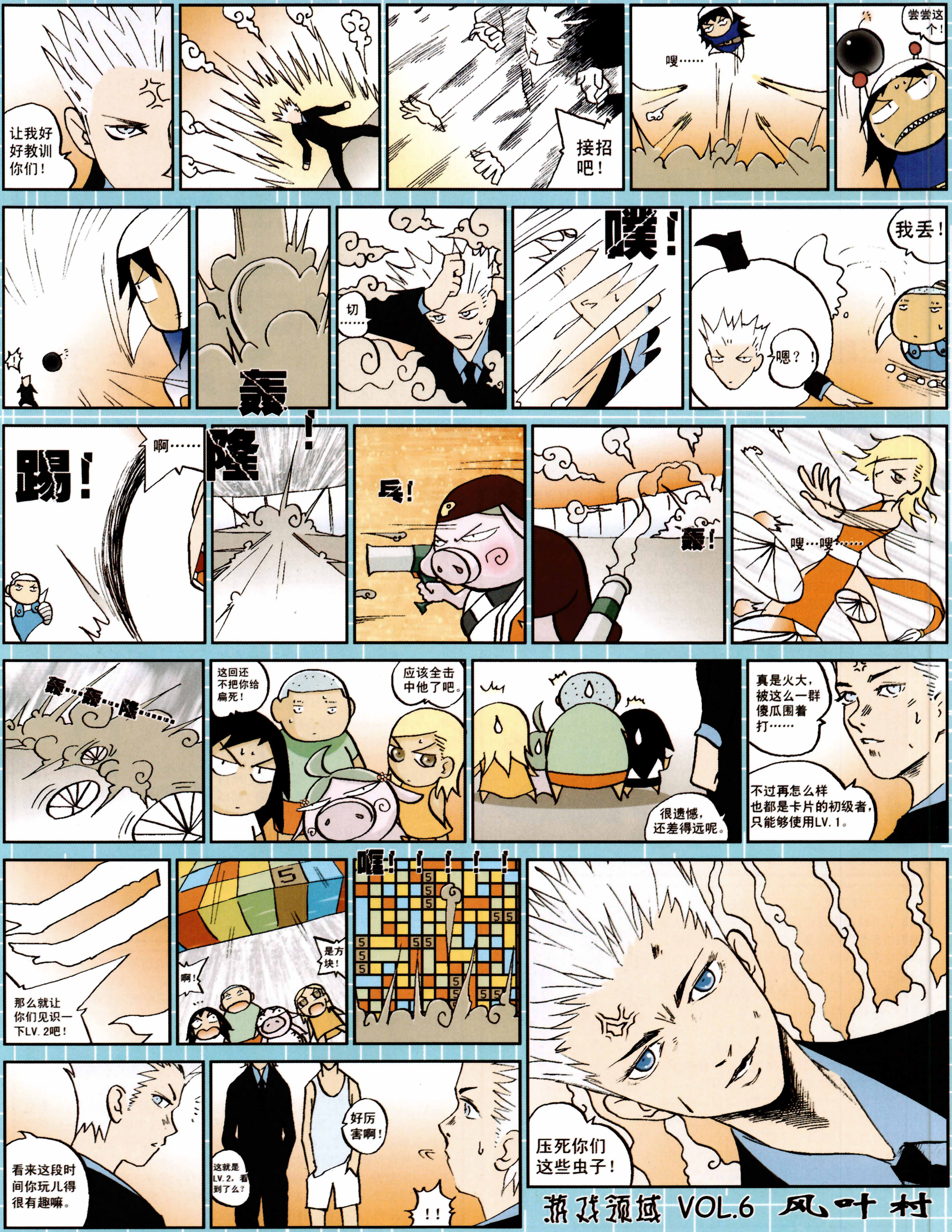
库巴



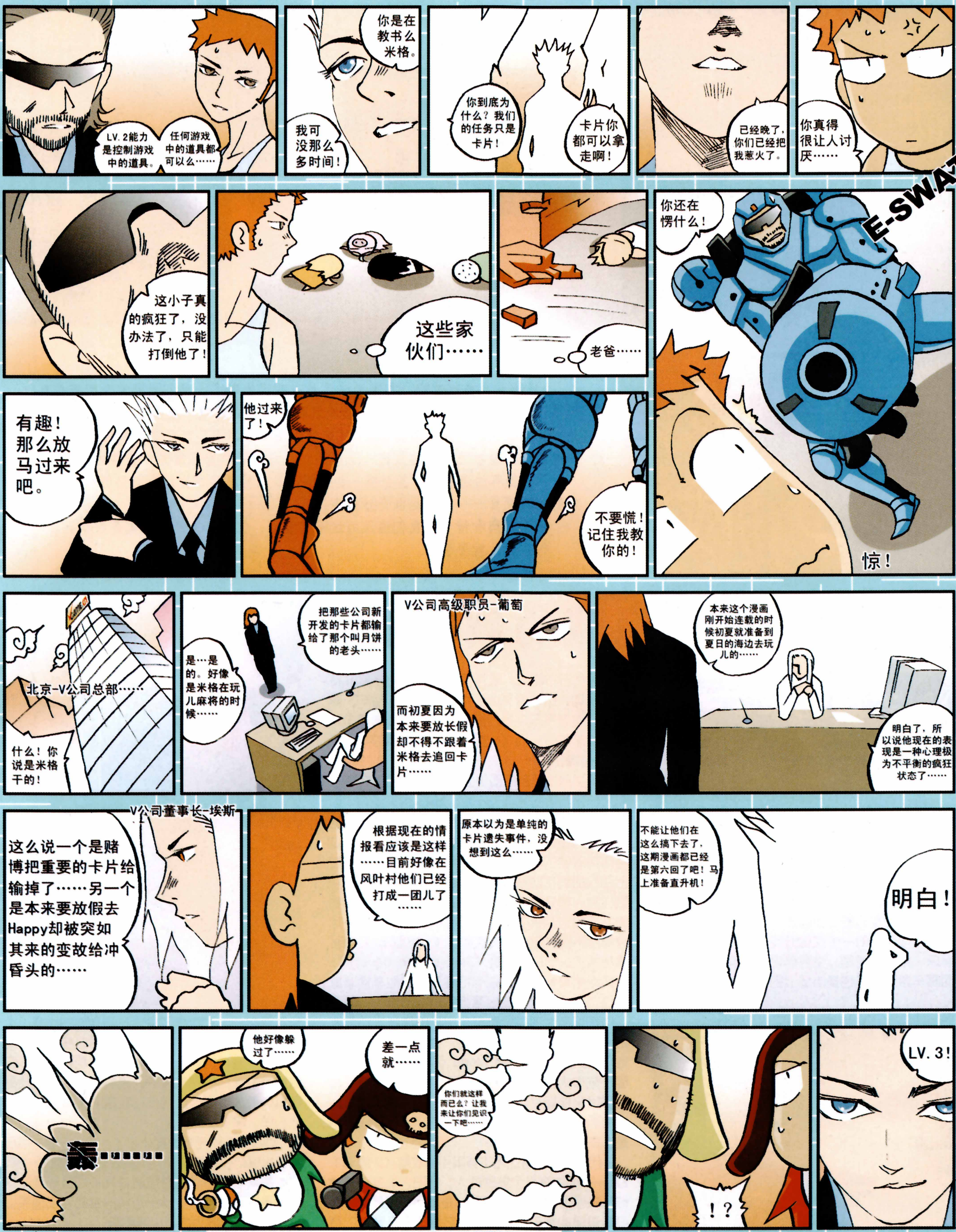
有绑架癖的不死“恐龟”

马里奥刚刚过完20岁的生日，这意味着什么？20年啦！库巴为了它那点绑架公主的癖好已经被马里奥教训了整整20年。这二十年里的N部作品几乎都是由库巴这只大恐龟来担任BOSS的。（顺便插一句，叫恐龟是因为它本身是火龙却背着龟壳。）别看马里奥敦厚老实，对待库巴从来不心慈手软，您还记得一代吗？每一小关都把库巴往岩浆里推啊！好在库巴是一只火属性的恐龟，否则早被烤熟了。以后呢，库巴继续为了绑票事业与马里奥兄弟做着殊死的斗争，好在没有一代那么残酷，不过也没少挨马里奥的脚踩，每次最后也是一副彻底GameOver的表情，却又在不久之后继续活跃在马里奥的舞台当中。要说它能够不死是因为什么，那可就不好说了。就算是任天堂发明了一个物种吧，喜欢绑架公主，然而既不伤害又没有不良企图，满嘴吐火并且永远不死！这个……就别致敬了！

□ 作者/华尧 责编/唯夜



游戏领域 VOL.6 风叶村


LV.2能力是控制游戏中的道具。
任何游戏中的道具都可以么……
你是在教书么米格。
我可没那么多时间！
你到底为什么？我们的任务只是卡片！
卡片你都可以拿走啊！
已经晚了，你们已经把我惹火了。
你真得很让人讨厌……
E-SWAT
这小子真的疯狂了，没办法了，只能打倒他了！
这些家伙们……
老爸……
你还在愣什么！
有趣！那么放马过来吧。
他过来了！
不要慌！记住我教你的！
惊！
北京-V公司总部……
什么！你说是米格干的！
把那些公司新开发的卡片都输给了那个叫月饼的老头……
是…是的。好像是米格在玩儿麻将的时候……
V公司高级职员-葡萄
而初夏因为本来要放长假却不得不跟着米格去追回卡片……
本来这个漫画刚开始连载的时候初夏就准备到夏日的海边去玩儿的……
明白了，所以说他现在的表现是一种心理极为不平衡的疯狂状态了……
V公司董事长-埃斯
这么说一个是赌博把重要的卡片给输掉了……另一个是本来要放假去Happy却被突如其来的变故给冲昏头的……
根据现在的情报看应该是这样……目前好像在风叶村他们已经打成一团儿了……
原本以为是单纯的卡片遗失事件，没想到这么……
不能让他们在这么搞下去了，这期漫画都已经是第六回了吧！马上准备直升机！
明白！
轰……
他好像躲过了……
差一点就……
你们就这样而已么？让我来让你们见识一下吧……
！？
LV.3！

下期是最后一回了，耐心……

好游戏美版珍藏







□文/唯夜
龙马
荇菜
□责/唯夜

推荐点儿美版游戏，有这念头不是一两天的事了。我们嘴里常念叨着美日风格不同，但恐怕更多的人很自然地就默认了日式游戏，没怎么觉得美版的好儿。但其实呢，一是我敢说懂E文的绝对比懂日语的多；二是多玩玩就会知道，西式的魅力绝对可以把你震出一个跟头，从此收了那份儿唯东方为尊的心思。

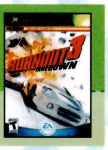
下面推荐的游戏中，甚至有一些纯粹是日式的思路和内核，但我仍然要说，它的美版更赞——确实是很奇妙的事。

限于时间和精力，我们谈及的远不够全面，但同时谈及的也都是好东西。

好东西，就要留住。

释放你天性中隐藏的破坏欲望

XB 火爆飚车3



■Burnout3：Takedown
■EA Games ■2004.09.07

有一个小小的问题请你回答：你是否也偶尔有破坏的邪恶欲望？在你心情不好的时候，是不是总想拿点什么东西出出气？如果你的答案是肯定的话，OK，你不能错过下面要介绍的这款游戏。

诞生于一百多年的前的汽车最初只是作为人们的代步工具，而今时今日则早已超出了“工具”的范畴。在发达的工业国家，“汽车文化”已经成为不可忽视的一个文化分支。人们把汽车作为娱乐、竞技、宠物、生活伴侣以及身份的象征，而赛车游戏同样也是市场上的宠儿。众多的赛车游戏风格各不相同，既有尽力模拟真实的《GT赛车》系列，也有夸张度满点的《疯狂出租车》等等，更有借赛车之名行搞笑之实的《大脚赛车》之类的东东……而《火爆飚车》所找到的立足点就是：碰撞。



这当然不是游乐园里面那种软绵绵的碰碰车，而是你死我活的争斗——呃，好吧，也许没有“你死我活”那么夸张，因为那些被撞得支离破碎的赛车过几秒钟又会完好无缺地回到赛道上。不过当你将对手的车子狠狠地撞到一边，看它在护栏上刮起的火花四溅飞起；又或者给对手来一个拦腰碰撞，将它几乎撞成两截；甚至你自己被撞到腾空而起，几乎飞进路边民宅的六楼——你一定会抑制不住疯狂大叫的欲望。《火爆飚车3》里面最著名的一句口号就是“Risk means benefit”（风险带来利益），逆向行驶、与其他车辆紧擦而过、在急转弯上做出夸张的甩尾动作……等等这些在现实生活中没有机会实现的疯狂举动都能给你的赛车增加强大的能量，让它能够更加尽情地狂飙。独特的Crash Mode（碰撞模式）更加证明了制作人的异想天开，在这个模式中你需要通过碰撞来制造尽可能大的破坏，让街道成为一片火海。破坏力越大，得分就越高。怎么样，是不是够疯狂，够火爆？

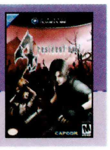
什么，你觉得这还不够吸引你收藏《火爆飚车3》——你可真是个挑剔的人。好吧，那就再多给你几条理由：《火爆飚车3》是画面效果最好、速度感最强的赛车游戏之一，它也是音乐最棒的赛车游戏之一。它包含了数个不同类型的比赛、上百个不同的事件和比赛，即使只将这些比赛都简单的玩一遍，也能花费你好几个星期的时间。它的赛道设计几乎完美无缺，别具匠心的设置随处可见，最大限度地增加你在狂飙时的急迫感……怎么样，够了没有？



好了，不用再多说些什么了，最后只有一点忠告请大家记住：如果你在现实生活中是有车一族，那么每次手握方向盘之前请花几秒钟时间确认这到底是不是在游戏里。千万别把游戏当成现实，更别把真实世界当成“火爆飚车”！

Death & Rebirth,究级的新生化

GC 生化危机4



■Resident Evil 4
■CAPCOM ■2005.01.11

这个游戏你要是没玩过，那可就亏了；而如果你玩的不是美版，那可就亏大了。

生化4本身的品质，其实已经不用我们再多废话一个字——锐意变革以及系统设置圆润成熟的典范之作。不过对于我们国内的玩家来说，之前平日里接触的生化也当以日版为多，玩得也都很顺手，对版本的差异几乎没有感觉，为什么这一次要偏偏推荐起美版来了呢?

其实说起来，生化是日系游戏中少数“坚持说英语”的作品——不论美版日版，固然里面的文件资料会有英文日文的区别，但历代以来，所有的人说的都是英语。可不要小看这个设定，它使得整部作品的氛围更加和谐一致；纵观很多同样也是设定发生在西方的游戏，里面的人不管是谁开口就是流利的Japanese，这多少令人感觉差了点儿意思、缺少些味道。所以反过来看，生化的这个传统，至少在给人的直观印象上，就淡化了一些美日版的分野。尤其对于玩BIO偏重剧情的人来说，这种版本差别就更不明显了。

但这次截然不同——关键就在于“进化”这两个字上。这次的4代，把战斗中的刺激和快感、对技巧性和即时反应以及随机应变能力的要求，都做了革命性的强化体现。这次的4代，你玩的就是战斗、玩的就是难度！如果说以前的生化论吓已经吓不到你，论打已经让你觉得没有了意思，只是在看看剧情或者随着惯性玩游戏的话，那生化4就将这些陈观旧念全部击得粉碎。敌人那全方位立体化高机动性的进攻会如浪潮般一波波涌来，就是死，也会令你大呼过瘾，死得畅快淋漓、爽快彻底；紧张压迫的气氛会渗透进你的每一根毛发，自始至终奔涌在你的血液中。

这样的一个游戏，我们又怎能不追求最高难度的挑战以及最原始的本能以自虐?

我并不是在宣扬暴力，但正如上面所说，4代的神髓、制作人员的心血，基本就全都体现在那无比精彩的战斗中。这些战斗，是真的血肉相搏、杀出一条求生之路，这其中，必然会有赤裸裸的血腥表现，但也唯有这样，才能展现出这样一个欲望和疯狂交织的世界。



但生化4的日版在很多方面的设定，譬如血腥程度、游戏难度等等，比之美版都做了相当程度的保留和让步。就好像是蒙着纱巾照镜子隔着靴子搔痒对着水面打拳一样，总令人有些不够到位的感觉。如果你两个版本都玩过的话，对这种差距感就会有很深的体会。

在难度方面，敌人的攻击力和AI都有所下调，这一点在经过较长时间的游戏后，就会比较明显，那种比起美版来还不够劲儿的不畅快感就会渐趋浓重，萦绕



在心头挥之不去。而在表现细节方面，最明显之处当属“爆头”。在日版中，敌人被一枪轰碎了脑袋后，无论是画面特效还是音效都与美版丝毫不差，但血雾过后却发现——敌人脑袋还在? 这个设定不禁令人有些无奈到哭笑不得，战斗的刺激和成就感由此大打折扣。

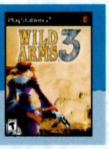
以往的生化中当然也有战斗，也对技巧性有要求，但客观来说，变数和自由度都是颇有欠缺的，即便是有很高难度的1代重制版，相比之下我们在战斗方面也得不到太多的快感。现在的4代经过了如此惊人的进化，一般“美版”都会具有的难度更高的特点，明显有助于表现出生化4的特色。

只是个人觉得唯一的遗憾就是，日版的名字“BIOHAZARD”实在是经典之至，非常符合系列的氛围和意境，但受限于版权注册问题，在西方就不得不改成了“RESIDENT EVIL”，味道大失。而且最关键的是，BIOHAZARD这个词是开口音，充满爆发力，读起来是分外的有气势，而后者则几乎有些咬嘴了。

但这一点问题毕竟无伤大雅，现在PS2版也发售在即，估计在NGC上存在的这种美日版本的差距还是有的，所以这次你可要认准了——RESIDENT EVIL 4，但它依然是生化危机。

自由，我要的自由，就在远处

PS2 狂野历险3



■Wild Arms 3
■SCEA ■2002.10.15

这个游戏……貌似已经被我们说过好多次了，但这次还是要说。为什么? 因为不说对不起我自己啊……开个玩笑，在RPG游戏中，我是第一次感受到如此浓烈的自然气息——不仅仅是指那个客观的物理环境，更多的是那些鲜活的人物，以及芸芸众生。在wasteland上，他们有着自己的生活方式、自己的人生理念，不管是什么样的道路，都给我们以一种强烈的真实感。而在西式牛仔风



格的外衣下，它有着相当纯正的日式系统和设定。而对于这样一款游戏，我们仍然推荐要玩美版，可见这一作的风味做得是多么独特和出众。

在我们的直觉印象里，东方代表着内敛，而西方则蕴含着奔放；也正因为如此，这样一部通篇流露着自由与飘逸的作品，更需要语言上的配合，来进一步展现那苍凉的西部荒野。日语的话，过于含蓄，有的时候这种客客气气的柔和并不是那种狂野所需要的东西。看着沙漠荒原、看着那残破遗迹、看着那在马上驰骋的渡鸟……这一切，就都让它们沉浸在英文的世界里吧。吹一声口哨，追随着渡鸟的足迹前行吧！

驾驶的最高境界，另类RUSH

PS2 疯狂出租车



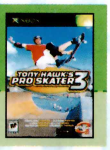
■Crazy TAXI
■SEGA ■2001.05.14

赛车游戏通常是欧美游戏一个大的舞台，漂亮的车身，令雄性激素激增的引擎轰响，迷幻的速度与机体的碰撞，美仑美奂的风景，甚至还有……养眼的赛车女郎。这么多的激情要素恰恰符合了欧美玩家的冲动与外向，于是诞生了如同极品飞车系列，火爆飙车系列等等精品。但我们现在要介绍的游戏—SEGA会社制作的“疯狂出租车”，居然打破了美式赛车游戏的固定架构，在创造出自己独特的娱乐风格的同时，为美式赛车游戏中添加了难得的另类情趣。游戏首先突出了SEGA会社的创新能力与游戏风格的把握功力，接触过疯狂出租车的玩家都知道，游戏的主体并非与他人对抗，而是和自己对抗。在熟悉城镇道路的同时，用最短的时间做出最大的出租业绩，这个创意下嫁到赛车游戏这个类型上本身就算是一个不大不小的革命了。游戏城镇的设计为典型的美式海滨城镇，而游戏中无论各色司机或是乘客，全部充满了美式原汁原味的平民风格，造型劲爆夸张，语言更是满嘴美式口语+俚语，令喜爱美式要素的玩家感到痛快淋漓。虽然是架空设计了一个城镇，但SEGA虚拟与真实交织的风格在本作中又一次显露。游戏中的碰撞与飞车要素已经被夸张到了极点，车体在载客之后的疾驰表现哪里还像是个出租车，分明有点坦克的味道，横冲直撞，不达目的地，决不罢休，可这样的设定居然能让玩家在载客之后有种莫名的兴奋感，而在充满恶趣味的疯狂之后将乘客送达，确实是充满了乐趣的。虽然游戏的进行是充满了冲撞与挑战的，但其实游戏的操作方式非常的简单，甚至可以说是最为简单的美式赛车游戏，一个方向十字键，几乎就可以负责车辆的正常行驶，在深入接触“疯狂出租车”后就自然可以发现，这样的设计实际是非常的科学的，由于游戏本身的内容根本不是竞速，所以在复杂的城镇道路之中，最速熟悉道路，用最短的时间将乘客送达目的地才是真正要追求的目标，如果游戏本身的操作再稍加烦琐，定会破坏了游戏本身的流畅与火爆。在说明了简单的游戏操作架构后，必须要声明的是，游戏本身的难度可是相当之高的，一般玩家在不熟悉道路与穿插技巧的前提下，休想获得C以上评价。而游戏将城市大场景与游戏本身的难度相结合，并配合极为容易上手的操作系统，为玩家提供了一个内涵深刻，但却娱乐感十足的另类精品。我们最后应该感谢一下SEGA旗下的Hitmaker公司，这个SEGA旗下的美国子公司确实为SEGA的RAC游戏类型中增添了新的美式风格，在硬派专业的SEGA血脉里，又融入了一些放荡不羁，轻松幽默。我想，美式游戏本身的魅力也在如此，总是貌似快餐，实则博大精深的吧。



一起体验极限运动的独特魅力

XB 托尼霍克职业滑板3



■Tony Hawk's Pro Skater 3
■Activision ■2002.03.04

体育类型的游戏是美式游戏的强项，我想这个观点大家都不会反对，对于EA每年宣布的盈利公告中，各色的体育游戏的销售业绩必然是其重中之重。对于正统体育项目为题材的体育游戏，我们了解得太多，接触得也太多了。而在众多欧美体育类型软件的精品中，唯独有一个游戏系列令我们侧目，那就是世界上最强的极限体育类游戏—TONYHAWK职业滑板3。

游戏名称就交代得很清楚，本作是以世界上最伟大的滑板选手TONYHAWK为代言的滑板体育模拟游戏。而滑板运动在欧美有多大的影响力相信已不用笔者赘述，而笔者在接触TONYHAWK职业滑板系列游戏之前，甚至对滑板这个项目能成为游戏模拟对象这个问题不抱任何希望，而且主观想像过，就算成为了游戏，也难有什么亮点，为什么，根本想像不出能有多好玩嘛……至多做几个夸张的动作也就罢了吧。可TONYHAWK职业滑板3的出现，完全打破了我的主观臆断。Nerversoft开发小组将滑板运动中最有魅力的两点，多彩的滑板硬件和出彩的技术动作融合在游戏要素中，让我们真实感受到滑板的极限魅力。游戏中突出的特点是可以在角色创作模式中的人物调出到职业模式中，让游戏充满了养成乐趣。从最早选购组装多彩的滑板（优秀品牌的滑板板面是绝对的艺术品，在游戏中这点可以清楚地体现出来），到通过在公园或训练场景中的训练任务，踏通技能点获得更强的边缘平衡能力，手动平衡能力与更长滞空时间。并在不断的训练挑战过程中学习更多高难度的花样技巧,从容进入职业模式与赛季中打败众多高手。这对于不了解滑板运动的玩家也是充满了挑战性与娱乐性的。



游戏中更收录了众多优秀滑板运动员的招牌技巧，熟悉滑板运动的玩家一定能迅速引起共鸣，这其中，当然包括我们TONY的U型弯1080……笔者曾经为了这个经典动作重现游戏也费尽心血呢。而在真实滑板运动中常用的FREE场地，U型弯等等，都在游戏中得以重现，玩家朋友们自然也不用担心空有一身武艺无处施展，反而会在虚拟观众的叫好中，获得充分的满足感。

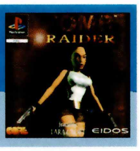


TONY HAWK职业滑板3曾经获得IGN将近满分的评价，而作为已经支持网络通信竞赛的这款经典滑板游戏，在欧美受欢迎的程度是超过我们想像的。也许真的是因为滑板运动在欧美的普及早就了本作空前的成功。但从国内众多单纯玩家（不懂滑板）对TONY HAWK职业滑板3的支持，我们便可以客观评价这个作品的制作素质，它已经足以做到让没有接触过滑板运动的朋友，投入到这项充满刺激与激情的极限运动中。一个运动游戏能有这么大的能量，我们只有顶礼膜拜了。

我们在TONY HAWK滑板３中受到的启迪甚至远远超过了这款体育作品本身的价值。在本滑板系列降临之前，谁也难以想象这种极限运动能够登上游戏平台，能以这样的形态带给我们快乐。欧美游戏制作小组的开拓精神是值得让我们所有玩家敬佩的，而这款游戏，就是最大的考证。

给她一对手枪，她能征服世界

PS 盗墓者



■Tomb Raider
■Core Design ■1996.10.31

如同全世界的玩家们所知道的那样，《盗墓者》系列的主人公劳拉·克劳馥小姐具有英国的贵族血统。在人们的印象中，大不列颠帝国贵族的形象应该是传统、保守的，而劳拉小姐却具有天生叛逆的精神，从来不因循守旧。从这个意义上来说，她更应该是一个美国人。

如果说《盗墓者》能够代表美国人的某种精神的话，那就是冒险。在好莱坞的众多影片中，我们早已经无数次见到了这种精神的闪光。从《印地安那·琼斯》到《国家财宝》，从《木乃伊》到《加勒比海盗》……这些影片的主人公都有一个最大的共同点：他们不需要有什么崇高的追求，也不需要有什么伟大的目标；维护世界和平、拯救人类未来这些所谓的“责任”都与他们无关；他们甚至不会去计较自己能得到什么样的报酬。只是为了自己一个小小的梦想、为了亲眼见到向往已久的奇迹、为了实践无拘无束的自由信条，他们就可以用自己的生命作为赌注，向一切艰难险阻发起挑战。当然，他们也必将成功，并且在人们的视线中留下一个潇洒的背影后离去。劳拉同样也是如此：她所拥有的财产已经足够让自己过一辈子富余的生活，尽管她辗转于世界各地收集奇珍异宝，但绝对不是为了金钱利益。抛开上流社会的繁文缛节，在古墓和遗迹的重重机关中找回野性的真我，还有什么能比这更完美地诠释冒险精神呢？更何况与其他的冒险家相比，劳拉的女性身份和傲人身材更能轻而易举地吸引更多注意力。劳拉，一个注定了要在游戏史上留下光辉印记的名字，难道这还不足够成为你珍藏《盗墓者》的理由吗？

当然，作为一个伟大的游戏，《盗墓者》的亮点绝不仅仅限于主角的人格魅力而已。作为一个以平台跳跃为基础的动作冒险游戏，如果没有精妙的关卡设置的话，是绝对不可能取得成功的。《盗墓者》将场景设定在希腊神庙、埃及金字塔、亚特兰蒂斯废墟等等古文明遗迹中，营造出一种神秘而又引人入胜的气氛。游戏中的机关谜题也都与这些文明背景紧密相扣，“雷神之锤”、“四季神殿”等等谜题都给人留下了难以磨灭的印象。制作者巧妙地设计了线索和提示，你只有通过敏锐的观察才能掌握隐藏在谜题中的规律，并且通过不懈的尝试而找出正确的答案。观察、思考、推理、实践、解答——这就是《盗墓者》的精髓，也是每一个《盗墓者》玩家的快乐之源。

珍藏《盗墓者》，就是珍藏一段美好的回忆。也许你是一个从8位机、16位机一路走过来的老玩家，那么你一定不会忘记在山谷中迎面跑来的巨大恐龙、一定不会忘记站在狮身人面像顶端俯瞰的瑰丽景象，一定不会忘记3D技术兴起时期这个游戏曾经带给我们的巨大震撼。也许你的游戏年龄还不长，对于游戏的发展并不熟悉，那么你也可以从这个游戏中窥见“遥远”的90年代，游戏制作者们是怎样运用自己的聪明才智，为我们开创出一片崭新的天地。

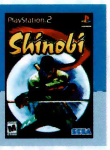
珍藏《盗墓者》，就是珍藏一种美好的期待。可能是因为起点太高的缘故吧，Core Design在开天辟地般地创造出这个游戏之后，就躺在功劳簿上睡起了懒觉。系列的续作以一年一款的稳定速度推出着（直到五代），并且一直保持着不错的销量，但即使是最坚定的拥护者也不得不承认Core Design失去了锐意进取的精神，没有哪一



个续作能够取得真正意义上的突破，反而是每况愈下，直到PS2平台上的第六作“黑暗天使”惨遭滑铁卢，Core Design小组也被剥夺了继续制作《盗墓者》系列的权利。如今，交由Crystal Dynamics开发的第七作“传说”又蓄势待发，劳拉的拥趸们都盼望着她能够带来又一次全新的冲击，如同初代一样，永远铭刻在人们的心中！

苍冷世界中那一道绝杀的红

PS2 忍



■Shinobi
■SEGA ■2002.11.10



推荐这个游戏的美版，就一个原因——它够难。

游戏本身不需要我多废话了，就算没玩过，你也应该听说过。对于这款作品，喜欢的人喜欢的要死；讨厌的人也把其骂得够狠。爱有爱的道理，恨也有恨的理由；但基本都集中到一点上——这游戏难到逆天。

没错，Shinobi在难度上毫不妥协，在很多细节设计上也绝不体贴，处处复古性地彰显出了世嘉那绝对硬派的风格——我的游戏，就是这样！不适应的人会恨到牙痒痒，但同时游戏绝对会令fans找到十足的快感。无怪乎在SEGA已经沉寂的当年，在玩过忍之后，无论喜不喜欢，只要是从当初的游戏年代走过来的人都会感叹：果然是世嘉！

现在回过头来看，无论客观上该对本作素质做怎样的评论，但仅就它坚持老世嘉风格这一点，就值得我们永远记住，也值得那些还没接触过本作的人来尝试一下——也许你没玩多久就摔了手柄大叫好难，但这，正是这个游戏的意义所在。现在的SEGA（或者说SEGA SAMMY），已经完全屈服于这个市场，锋芒和气势消耗殆尽了，所余下的，空有当初那些回忆而已。

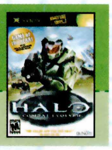
本作仅美版才有SUPER难度，这无疑是这个游戏的究极形态。日版在难度方面缩水加妥协，单凭这一点你就可以把它从窗户飞出去了，没难度的Shinobi你玩它做甚？如果这洋洋洒洒10页里面推荐的游戏你觉得都去玩日版也没什么大碍的话，那Shinobi就是唯一的例外。翻出或者买来美版再感受一下吧，在那种执着且极端的硬派中，你可以感受到世嘉的风骨。

我个人并非忍fan，也不是世嘉fan，但这不妨碍我去从其它方面了解这个游戏，也不妨碍我感佩曾经的世嘉的精神。其实这款游戏就像制作它的公司一样，为很多人喜欢，同时也为很多人所诟病；在身具一根硬骨的同时也有着致命的缺陷，就像一个很真实的硬汉，坚强的同时又不够温柔。这个人向前走，带上了伤；带着伤，继续向前走；就算最后会倒下，但他的形象已经刻在了那里。



它告诉了我们什么是FPS

XB 光环



■HALO
■Microsoft ■2001.11.14

在我的印象中，美国人由于民族的拓荒精神，造就了自由，豪放的民族性格。而这种典型的民族性格体现在游戏中，便创造出了众多自由度与自由操作性相结合的美式游戏类型，这些游戏类型用大话来说，是游戏发展史上的革命，更客观地说，是其他国家或民族决难以创造出的特殊发明。类似于RTS（即时战略类）与GTA代表的FREEACT，都在创造性上占先，让全世界为其痴迷。但相比较美式游戏的代表类型FPS（第一人称视角射击）来说，上述两个类型也只能评价为后起之秀。这个结合剧情，动作，射击与强烈感官刺激的类型经历了硬件改革带来的软件质量飞跃。但从最早的DOOM到FPS后期代表雷神之锤3等等，都陷入了硬件革新后单纯声光提升的死局。很多作品，在大幅度提高声光效果的同时，忽略了系统的进步与内容的丰富。其间确实出现过CS与半



条命这样的经典作品，但却在对战要素与剧情的平衡上明显失衡，只眷顾一侧，且非常明显。而HALO（光环）的出现，终于告诉了我们，什么是真正的FPS，在游戏多方面要素都照顾的面面俱到后，体现出饱和能量的惊人冲击力。这些还只是在原有FPS的要素基础上做的饱和，而其中的创新,则更突出了这个FPS历史上素质最高作品的特有魅力……

由于XBOX机能的强大，光环的画面渲染已经到达了游戏视觉冲击的最高峰。而这一切实际上都是为了庞大的虚拟世界观与游戏观所服务的。游戏本身的剧情背景异常博大，故事架构将年代安排在了近未来的2552年，当时科技的进步并没有解决最基础的人口问题。由于已经实现了超光速飞行，地球方联合政府经由联合国太空指挥部，着手开始进行宇宙殖民计划。很快，数以亿万的地球人口被迁移到REACH行星，而所谓的REACH行星，则是宇宙中类似地球的被开发行星。但事情远远没有那么顺利，宇宙移民局很快就遭遇了外行星高智能生物的袭击。后来经证实，是为多种族外星生物由于共同信仰组成的“星盟”在与人类势力对抗。



对抗的原因，是星盟的长老认为地球人的REACH行星开发侮辱了天神，要以圣战的名义驱逐地球人类。在多次的战斗中，由于身体能力的差异人类方不断地丢掉了一个又一个REACH行星。而人类最后的王牌是将基因强化战士投入到最后的战斗中，并制定了将基因战士潜入到星盟舰队中，以起到最终总部击溃的战斗计划。可惜的是，计划未有实行，最后一个REACH行星即被星盟舰队击溃，地球最后的一道屏障也自此告破。但人类的希望仍然存在，在幸存战舰“秋风之墩号”上承载着的唯一一位幸存的基因战士逃走，并成功潜入星盟，希望能完成这个不可能完成的任务。玩家扮演的对象自然就是这位孤胆英雄，独自一人拯救地球这样的题材怕是比较俗套，但之前的铺垫却异常的悲壮，让我们感受到一种莫名悲愤的力量。谁说美国人情感粗犷，要我说，这就是其粗中带细的精妙之处，剧情的拓展与游戏内容的结合让我们感受到的，是亲自投入到一个好莱坞超现实科幻电影中一般。游戏中我们体会到的流程完全打破了传统FPS的定律。我们能够在渲染如此游戏的游戏场景中，体会到突击敌人前哨，潜入解救同伴，偷取敌人移动车辆甚至暗杀敌人首脑这样种类分化明显的多样任务。任务种类的不同使我们可以体会到传统FPS，潜入AVG，第三人称驾驶设计的多重乐趣。所以我们说光环集中了众多美式游戏的亮点，并综合的如此自然，是其最大的再造与创新。在剧情模式制作的几近完美的前提下。游戏的网络对战也同样成熟。由于光环本身设计的己方武器就非常多彩，特效突出。所以在多人混战时的效果非常火爆。但如果你认为光环本身的网络作战只是混战可就错了，游戏中除了混战的Death Match之外，设计了山丘抢夺，竞速，地点保卫，抢旗等多种竞赛模式，种类如此众多的网络作战提供给玩家的，是一个多彩的竞技娱乐空间，其大大扩充了光环的内在价值。

光环这款作品几乎集中了美式游戏所有的突出环节，这种突破与用心的制作已经跨越了FPS这个单纯的游戏类型。而当一个人在CS与雷神中沉迷而自封FPS达人的时候，玩家朋友您可以对他说：“没有接触过HALO吧，那才是真正的FPS，您……还差的远。”

语言的改变成为交流的基础

PS 异度装甲



■XENOGEARS
■SQUARE ■1998

对于异度装甲这款RPG，我们已经有过太多次讨论了，这款PS时代最为闪光的剧情RPG，用其贯穿万年的虚拟诗史，为我们讲述了一个凄美迂折的动人故事。可玩家朋友们知不知道本作早期发售的时候，当时还不熟悉日文的我们有多么的苦恼……虽然能在机体作战,新颖的技巧开发中获得乐趣，但FEI与ELHAYM的情仇交织，横跨万年的造世之乱，男人之间的兄弟情谊，多方势力的纠葛，剧情衔接时的轻松幽默，等等等等游戏亮点都被语言障碍所屏蔽。可以说，很多玩家朋友在进行完日版的时候感想是和我一样的：“多好的游戏啊，但……没怎么弄明白。”而在这个时候，美版的力量体现出来了。

当美版异度装甲到了我们手中的时候，文化的障碍被痛快打破。而我们激荡在剧情中，全然没有重新进行同一款游戏的烦躁。反而犹如重新接触了一款经典大作一般，细细的品位里面每一句台词，每一点内容给我们带来的激动与快乐。异度装甲美版为日式RPG的美版代表，可以说是PS时代最为优秀的美版RPG。源由原作日版的高超素质，这种情况我们曾经在DQ时代就遇到过,想象一下,如果当时我们就能接触制作精良的美版DQ的话,想来不会在多年之后的EMU上才重新了解到经典的剧情。而PS时代的玩家是幸运的，更是幸福的。对于日文苦手的我们,在次世代即将来临的今天,期待着更多超一流日文RPG的美版作品诞生。



穿越那茫茫宇宙的宏伟史诗

XB 星球大战：旧共和国武士



■Star Wars: Knight of the Old Republic
■LucasArts ■2003.07.17

推荐美版游戏，其实有两种情况，一种是“Made in Japan”，他们其实有着日式的特色，但美版能够更好地表现出作品的风味；另一种呢，就是地道的“美国货”了，从内核到外表，都是典型的西方风格。

“星球大战：旧共和国武士”（简称KotOR）就是这样一款作品，从外表上看——比如说，游戏截图——你甚至可能会以为这是一个动作游戏，但其实它是相当纯粹的RPG，严格一点说，是典型的美式RPG。

如果说美式游戏与日式有什么不同，我们脑子里蹦出的第一反应恐怕一般会是什么“粗犷”、“着重暴力”等等字眼，但实际上这些定性既不严密，也有失于偏颇。而且它们其实都是一些偏感性的东西，都有界定不清的嫌疑了。其实有着最明确分野的美日风格作品，就是RPG领域。

相比日式RPG不同作品间有着较大的独立性，美式RPG的核心却完全就在于“龙与地下城”系统（简称为D&D，其后的AD&D则是规则的升级）。

对于熟识日式风格的我们来说，这一套规则难免显得既陌生而又缺乏吸引力，但其实深入探究进去，你会发现这其中有着无穷的魅力：在选择技能、装备、决定行动之前，我们都要有深思熟虑和计算性的考虑，反映到具体成果中，你就会明白，思考是一件多么有乐趣的事情。

本作在当年的游戏开发者大会上获得“年度最佳游戏”的殊荣，足见它的品质出众。谈起美式游戏来，或许“ACT”这个字眼已经占据了我们太多的视线，但莫要忘了西方也有RPG的。

作为一款影视改编作品而言，旧共和国武士的

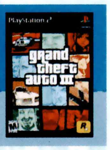


素质是令人惊异的——尤其在你是一个星战fan的情况下，也许你只是出于对影片的喜爱而接触了这款作品，那更会被其优异的表现和十足敬业的制作精神所震撼。其实本作最妙之处就在于跳出了原作电影的框架，以之设定为基础但又不拘泥于此，并不安于改编赚笔钱了事，这从游戏并没有选择大众化的动作类型，而是采用了RPG的方式就可以看出来。

如果你被快餐式的东西弄倒了胃口，那就不妨来试试本作，厚重的感觉会让你很塌实的。

游戏史上最富于争议的杰作

PS2 横行霸道3



■Grand Theft Auto 3
■Rockstar North ■2001.10.22

很少有哪个系列游戏能在自己的发展过程中发生如此大幅度的进化——《横行霸道》（以下简称GTA）就是一个。如果你曾经阅读过本刊以前的GTA报道特辑的话，应该对它的历史有了一些了解。尽管GTA系列的初代就以其独树一帜的主题引起了游戏界的关注和争议，但是真正确立它“至尊地位”的却非GTA3莫属。毫不夸张的说，GTA3不仅仅是系列的历史上的一块里程碑，即使是在游戏史上也是绝对不能忽视的一部重要作品。

众所周知，GTA系列的核心内容在于自由度。即使是在现在看起来颇为幼稚和初级的初代当中，自由度也是游戏制作者着重表现的内容之一：你可以任意选择完成任务的顺序，驾驶汽车在城市中自由自在的游荡，而不必受到流程的限制。但是2D的画面表现力终究非常有限，只有通过了从PS到PS2硬件机能的巨变，Rockstar的天才制作人们才有足够的条件去营造一个虚拟真实的“自由城”。庞大到令人瞠目结舌的都市、四通八达的交通线路、具有鲜明特色的地标性建筑、来往不息的车流和人群，以及隐藏在其中数量惊人的任务、事件，共同组成了GTA3那神奇的世界。尽管并不是GTA3让人们第一次领略3D游戏的魅力，但它却是活用3D表现形式的经典例子。“自由度”这个最重要的内在要素和3D的表现手法相结合，就好比如鱼得水一样，刹那间绽放出夺目的光彩。

毋庸讳言，对于暴力、犯罪、黑帮生活乃至色情的表现，是GTA系列最受人诟病的内容。你可以把它们看成是GTA的污点，但同时你也不得不承认，如果失去了这些内容，GTA也就不成其为GTA了。制作者准确地把握了游戏与现实生活之间的切入点，通过剧情、对白以及众多的细节刻画，将值得人们深思的社会现象都一一体现在游戏当中。尤其是生动贴切的口语话对白，让人宛若置身美国街头，与一个个真实的人物打着交道。

即使抛开关于文化、内涵的争议，仅仅以简单的娱乐标准来衡量，GTA也是一个“好玩”的游



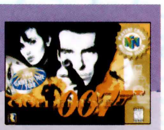
戏。根据现实生活中的城市布置的街道场景，再加上一些巧妙构思的修改，令你在进行每一个驾驶任务时都会遭到不同的挑战；开放式的任务设计，让你可以尽情地发挥自己的想象力，同一个任务也有很多不同的方式来解决；通过剧情主线串联到一起的各个任务，很好地控制了游戏节奏，让人一经上手就欲罢不能，也不会产生枯燥的感觉；你还可以四处闲逛，找一些支线任务来玩玩，甚至干脆什么都不做，只是惬意地兜风……每个人都能从GTA3中找到自己的乐趣。

2004年底，GTA系列发售了最新作“圣安德列斯”（GTASA）。更大的场景、更丰富的游戏内容、更成熟的系统，使得它毫无悬念地夺取了2004年游戏销量的冠军，而且将第二名远远地抛在了身后，无愧于“怪兽级软件”的称号。单以游戏品质来讲，GTASA无疑是一款比GTA3更加优秀的游戏。但是从游戏进化的角度来看，三代的辉煌是独一无二、不可复制的。它标志着游戏由2D向3D进化过程中新技术与新理念的完美结合，也揭示了游戏中所蕴含的巨大能量。它不是第一个超出单纯游戏范畴的作品，但是它对社会和文化的巨大影响力却是前无古人的。对比日式游戏那种精细但是相对拘谨的风格，GTA3折射了美国人开放、包容的价值取向。在你的美式游戏收藏列表中，GTA3是绝对不可缺少的一款——尽管它的封面上印刷着一个刺眼的“M”字（17岁以上限定），但是这并不能抹煞它的光芒。



家用机平台FPS游戏的领路人

N64 007黄金眼



■007 GoldenEye
■RARE ■1997.08.23

家用游戏机平台上最好的FPS类游戏是什么？可能现在大多数人会回答是《光环》。但如果在2001年之前来问这个问题的话，答案只有一个：《007黄金眼》——别会错了意，我并不是说《光环》就一定比《黄金眼》强，只不过回答《光环》的那些人，其中有很多都没玩过《黄金眼》罢了……



其实，“哪个游戏更好”这一类的问题很难有什么确切的结果，况且拿两个完全不同年代的游戏来比较也不公平。就算拿同一时代的游戏来讲，PS平台上的《荣誉勋章》、N64平台上的《完美黑暗》等等也都难分高下，一定要说《黄金眼》是最好的，未免有失偏颇。但正如俗话所说，“万事开头难”。早在1997年发售的《黄金眼》第一次向世界证明了FPS游戏不仅仅是PC的专利、抛开了键盘鼠标你一样可以体味FPS游戏的乐趣——从这个意义上来讲，它是最值得铭记的。

《黄金眼》由当时任天堂手下的得力干将Rare小组倾力打造，在发售之前经过了数度延期，是N64游戏软件“少而精”的策略代表作之一。事实证明，它并没有辜负人们长时间的等待，很多玩家甚至将它誉为“继《马里奥64》之后最值得一玩的游戏”。在SFC之后的N系主机上，除了马里奥、林克、萨姆斯几个“老家伙”担纲的作品之外，很少有游戏能够大卖。而《黄金眼》则完全是以“新人”的身份博出一片天空，其中尽管有詹姆斯·邦德在欧美的强大号召力因素，但也足以证明游戏本身的品质非凡了。

从标题就可以看出来，《黄金眼》的故事背景源自“007”电影系列中的经典名作。改编自影视作品的游戏数量众多，但绝少出现佳作，《黄金眼》可谓鹤立鸡群。它为N64手柄量身打造，完美支持摇杆和震动——别看这两点现在已经是游戏的标准配置，在1997年可是相当富有新意的。游戏中的十几个关卡大都具有完全不同的地形地貌，烟雾效果的运用也给当时的玩家们留下了非常深刻的印象。在游戏方式上，它突破了自《毁灭战士》以来FPS类游戏纯粹追求杀戮快感的框框，将战术、潜入、冒险等要素融合在了一起。在游戏中既有爽快的纯射击关卡，也有需要进行隐秘谍报行动的任务。如同电影原作一样，你还需要用到很多设计精巧的武器道具，这些要素既给了影迷们亲切感，又极大的丰富了游戏的乐趣。游戏的AI同样值得一提。在《黄金眼》中，敌人显得相当狡猾，懂得利用一些策略来与你周旋。据个例子来说：如果敌人发现你躲在门后，他们并不会一味的冲进来送死，而是会绕到你的背后透过窗户射击。即使你将三个难度全部打穿，也不用担心会对这个游戏失去兴趣——你还可以使用四人联机模式，与朋友们一起游乐。

《黄金眼》是家用机平台FPS类游戏名副其实的领路者，它成为了今后家用机平台FPS游戏的标尺。如果在你的藏品中如果没有一盘《黄金眼》的卡带，你又怎么会有底气宣称自己是“骨灰级FPS玩家”呢？

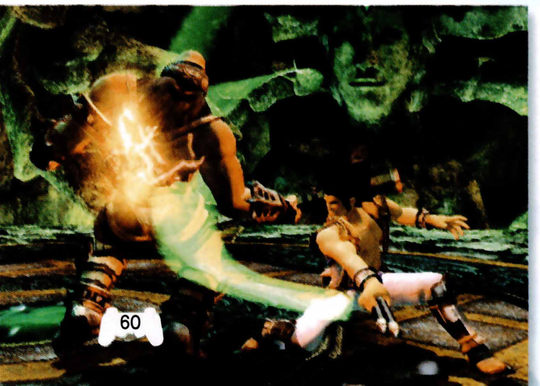
在大洋彼岸刮起的格斗旋风

PS2 灵魂能力2



■Soul Calibur 2
■NAMCO ■2003.08.27

首先要说明，日本是绝对的格斗游戏黄金殿堂，至今为止，优秀的格斗游戏几乎全部由日本厂商开发完成。而由于对战环境的优秀，主题公园的丰富，玩家的技术水平普遍偏高。而高手更是层出不穷，大有长江后浪推前浪，代代延续的意思。但不是所有日本生产的格斗经典都能在本土生根发芽，也有在本土反响平平，却在欧美获得了巨大成功的另类。这其中的典型，就要说是3D刀剑格斗极致作品，灵魂能力2了……灵魂能力作为NAMCO的看家系列之一，有着出色的架空世界观与严谨的操作架构。在国内，多数灵魂能力爱好者也是被当年DC版本灵魂能力惊人的画面渲染与喧哗的招数表现所吸引的。玩家朋友们可能不知道，当灵魂能力2在前作巨大成功的基础上，堂而皇之地走入街机平台上的时候，却残酷地遭遇了日本本土玩家的冷落。作品本身在画面的提高，角色的增加，操作系统的进化方面都做得非常优秀的前提下，被冷落了，这简直不合乎正常逻辑的商业失败让NAMCO都找不出解释的原因。



后来我们可以发现几点用于客观解释灵魂能力2在日本的失败，首先，日本当时的3D格斗市场趋于被VF4系列垄断的地位，很多街机玩家难于抽身投入到SC2的怀抱中。其次，游戏本身的世界观架构属于完全的欧美风格，虽然存在御剑平四朗这样的侍者，但却难以扭转整个游戏欧美风格的走向。这两点，就足以让制作素质优秀的SC2在日本街机市场失败。但NAMCO却是精于运作的，在迅速将游戏推广到欧美之后，SC2迅速成为了欧美格斗玩家乐此不疲的训练项目。一个在多伦多的朋友和我说起SC2在加拿大受欢迎的程度，就是他想和别人对战却很难排上位置，由此可见得本游戏在欧美玩家心目中的位置。在SC2中，无论是具有中世纪骑士风格的恶梦，或是具有北欧海盗之风的塞万提斯，等等欧美风格的个性角色怎能不让这些欧美玩家为之疯狂？而玩家投入的基数自然就是水平提高的桥梁。

虽然日本玩家格斗理念丰厚，投入于SC2的玩家数量虽然不多但仍然存在水平如“刑事长”这样的名人，但在04年斗剧时，欧美选拔，著名的塞万提斯选手GUN进入决赛后，仍然将众多日本高手痛快击败，晋级4强，如果不是在半决赛时，一个关键择出现错误，获得冠军的可能也非常大。在GUN落败的同时，我们可以听到在场所有玩家惋惜的声音，之后便是雷鸣般的掌声。显然，连日本

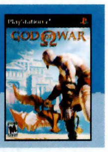


玩家都被GUN的高超技艺所感染，被其区别于日本玩家的敢打敢择，决不犹豫的欧美豪快风格所感动。如今，SC3即将推出，我们可以断言这款超经典游戏在欧美地区的普及仍然是NAMCO的第一目标，从开发画面中我们可以感受到游戏质量的又一次飞跃。新增角色的耀眼与老角色的重新塑造都让我们对这款相对意义上来说的美版格斗经典报以期待。当游戏发售之后，难得一见的同水平日美对抗，相信也将继续上演。

拯救？不，我只是为了解脱



PS2 战神



■God of War
■SCEE ■2005.03.22

豪放、野蛮，并且不加任何一丝掩饰——这就是战神，God of War。

前一段时间这游戏被炒得火热，热得几乎烫手，因为大家几乎都没想到，一款美式游戏可以做成这样——粗犷中不乏细腻；令大家更没有准备的是，这游戏让人领教到了什么才叫做野性和豪迈、什么才是纵横于天地间的气势。相比之下，此前玩过的太多游戏，确实显得有些小家子气了。在



战神面前，我们第一次被震撼，在那厚重的剧情背景下的苦斗中，悲情和绝望参杂着希冀一起袭来。而在血腥的死斗中，我们竟不会被杀戮所麻木——我们随时可以体会到克里托斯那发自本能的咆哮；我们随时可以感受到脚下这片大地在血与火中的颤栗。这游戏，它竟可以把死亡和毁灭表现得如此直接惨烈，如此不做一丝保留。但它又不是简单地在各处涂抹上一些血迹，在地面摆放上一些尸体——不，如果单纯那样的话，更多的给人只是恶心和恐怖罢了。但在战神这款游戏面前，这些也只是末流的考虑，是的，它根本不屑于、不安于只表达这些东西。飞溅的鲜血中、嘶吼的烈火中、绝望的黑暗中，是一座神圣城邦的沦陷，是人与神那撕裂天地的死斗，是两种秩序和信念的决绝。血、火、死、灭，其实只是陪衬，所有的这一切，都是为了展现这种来自于神话时代的真实。这是怎样一种气势磅礴的惨烈和悲壮，你在死亡面前甚至来不及流露出一丝怜悯，就被滚滚的战火车轮呼啸着带向下一片修罗场。在这里没有柔情、没有轻和，甚至——是的，没有人性，在这个只需要也只能够凭本能搏杀出生天的世界里，要那些干什么！一切的一切，都是那种活生生剖开肢体后所喷溅出的血淋淋的真实。

毫不犹豫地凭本性行事，这便是克里托斯；毫不妥协地漫溢疯狂和厮杀的修罗场，这便是战神。它塑造了一个黑暗的英雄，丝毫不会因为这个尘世的道德规范而为克里托斯做任何修饰或美化，他就是这样，只有这样他才能活下来，只有这样他才能弑神！克里托斯忠于的只有自己，他来到雅典是为了拯救吗？不是，他是为了报复，替自己还债，令自己可以解脱。可以坚决彻底得一至于斯，无愧为一个男人。

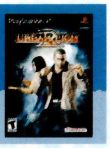
雅典，一个神圣且会令人产生无限遐想的地方；潘多拉，一个纠缠着罪愆与诱惑的名字；哈迪斯，一种幽谧寂静深邃的象征……但在战神里，没有理所应当的浪漫与别致，但在这条征伐的路上又分明充溢着野性的魅力。公认的，这款作品气势宏大，但它的气势不仅仅是依靠刻画细致的画面来展现的；这种传说时代的背景，以及如上所述的、贯穿作品始终一致的氛围，都极大地有助于气势的营造。

提起美式游戏来，多数人的第一反应恐怕都是粗犷有余，细腻不足。但在战神之中，攻防判定、打击手感，以及招式的表现和升级系统，都做得颇为到位，在整体浓重的氛围中，游戏的每一笔线条都勾勒得清晰认真，绝不马虎。而且本作既不过分考较平台跳跃技巧，又不偏重于单调的杀敌，机关解谜贯穿整个流程，使人玩得充满激情而又富有节奏感。

如此上乘之作，如果你仅仅是因为“暴力”或者“动作”两个字而错过了它，那可着实遗憾，你的游戏人生不完整哦。另外虽然它的日版很快会由CAPCOM代理发行，但对于这样的风格，除了美版，还怎么可能去做别的选择？

武斗与暴力融合的完美产物

PS2 城市领域



■Urban Reign
■NAMCO ■2005.09.16

欧美暴力乱斗系作品还是很有影响力的，但多为空有暴力血腥，无任何剧情含量，更不用说什么技术指标了。所以这类作品虽然受到了一些乐于发泄的玩家喜好，却始终难成大器。NAMCO新近推出的都市领域却让我们看到了这个类型的彻底颠覆，一次无论以动作或格斗要素来衡量，都势头猛烈的一次颠覆。在剧情设定中，一个充满野性魅力的罪恶都市中，各个势力都被塑造得生动活现，并不单纯的狂莽做作。而主人公BRADHAWK与唐人街小女皇李舜英之间明为雇佣暗为互助的剧情也起伏跌宕。在游戏中出现的敌方角色也打破了传统乱斗游戏的传统，并非单纯的狠辣阴损，而多半是体现了敌人的勇猛与合理技击的配合。整体动作与气氛给人非常专业的感觉。空手技击的环节制作的出色只是基础，游戏中关于多种武器器械的使用细节，描写的非常细致，关于中国剑，日本打刀这样的专业武器更是在操作套路上体现得有板有眼。而武器与空手技击的优异表现其实源自TEKKEN与SC制作小组的加入，这样想起来，游戏的操作环节被制作的如此优秀也就不无原因了。而游戏中的乱斗环节就被制作得更为出色，多达近60个性格角色，囊括了几乎所有真实技击流派，从泰拳至空手，跆拳道至卡波拉，一应俱全，并在操作感与COMBO方面细致加工，操作手感流畅爽快。都市领域在剧情与乱斗两个方面都制作得极为精良。美式乱斗制作得如此细致，在游戏历史上还是首次，它已经作到了升华美式乱斗这个老式类型的作用。

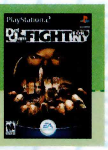




包装精良的美式摔跤游戏佳作



XB 纽约街头教父



■Def Jam：Fight for NY
■EA GAMES ■2004.09.20

风靡美国的“职业摔跤”恐怕是世界上最怪异的运动之一。它虽然名为摔跤，却和奥运赛场上的摔跤比赛大不相同。在“世界职业摔跤联盟”（World Wrestling Federation，2002年改名为World Wrestling Entertainment，也就是平常大家所称的WWF或者WWE）的每一个赛季中，都有预先设定好的剧情，每个参赛选手互相之间还有复杂的恩仇关系，一旦仇人见面就是分外眼红。而在擂台上，选手们也是无所不用其极，板砖、折凳、铁锨，乃至推土机都可以用来蹂躏对手。一场比赛下来，个个头破血流、筋折骨断。不过不用担心，下一场比赛他们又会生龙活虎的出现——因为那只不过是假打而已。尽管如此，作为一种现场表演的项目，选手们要依靠自己的身手来做出一些匪夷所思的动作，而不是像拍电影那样可以吊钢丝、剪镜头，难度之大也是可以想见的。正因为这样，fans们才会明知有假却仍然为之疯狂。但对于亚洲观众来说，这种纯美国式的娱乐方式还是显得有些难以接受，以WWF/WWE为题材的游戏虽然在北美市场屡屡大卖，却难以博得亚洲玩家的欢心。

《Def Jam纽约街头教父》（以下简称DJNY）的高明之处在于，它本质上虽然是一款职业摔跤类的游戏，但是却增加了更多吸引人的噱头。作为世界上最财大气粗的游戏厂商，EA一贯的作风就是不惜重金购买明星形象使用权。DJNY并没有像其他职业摔跤游戏一样使用知名摔跤手的形象，而是招徕了一大批世界顶尖的Hip-Hop（嘻哈音乐）歌手。在“Y世代”的年轻人眼里，职业摔跤也许显得有些老套、虚假，因而对此并不是那么热衷。但是将选手们换成街头流行文化的偶像呢?那可就完全不同了。当然，游戏的背景音乐也顺理成章地使用了这些歌手们的作品，你可以在游戏里一边打得热火朝天一边随着音乐节奏摆动身体，也可以直接在音乐欣赏模式中播放这些酷劲十足的说唱歌曲——光这就已经值回票价了。

正如我们已经重复过很多次的一句话：一个成功的游戏绝不仅仅有一个亮点。光靠嘻哈明星的支持并不能成为DJNY值得珍藏的理由。其实，DJNY的前作《Def Jam：宿仇》（Def Jam：Vendetta）就已经使用了这种方式，但却并没有取得很好的评价，原因就是它的手感不尽如人意，系统也不太合理。但是在DJNY中，游戏本身的可玩度取得了长足的进步。尽管不能以街霸、VF等“正宗格斗游戏”的标准来衡量它的系统平衡性，但是作为一个“喧哗格斗”类的游戏，DJNY的系统是相当完善而且成熟的。游戏中各个格斗流派的差异、攻防之间的转换、招式的拆解和破除、乃至对于场地道具的利用，都做得有板有眼。游戏中的“终结技”有数十种之多，华丽、火爆，充满了视觉效果的冲击，而且能否合理使用这些终结技也是游戏胜负的关键，可以说既有噱头又有实质。至于游戏中的暴力成分也实为一大卖点——将敌人撞在墙壁上然后猛踹、使用“螺旋打桩”将敌人狠狠地坐在地上、甚至将敌人扔下地铁隧道看着列车呼啸而来……那种爽快感觉甚至让人怀疑这个游戏其实不是出自EA的手笔，而是“暴力宗师”Rockstar的力作。也许你会觉得有些过于残酷，不过它毕竟是以职业摔跤为蓝本，承袭了职业摔跤中夸张的套路，只要想想这些其实都是“假打”，也就心下释然了。当然，在现实生活中可千万不要模仿游戏中的动作哦!



除此之外，DJNY还有一个说得过去的剧情、有自由创建角色以及改换服装、饰品乃至纹身的系统，更能支持四人游戏——WWE的忠实观众们，格斗游戏的爱好者们，嘻哈音乐的发烧友们，你们为什么还不赶快去买一张收藏呢?

Never has a woman been so sexy while showing so little

GC 银河战士Prime 银河战士Prime2:回声



■Metroid Prime/Metroid Prime 2: Echoes
■NINTENDO ■2002.11.17/2004.11.15

NGC上这前后两作银河战士，都是绝对的经典之作，可以说是此类游戏的范本。

平台的转变，带来了由2D到3D的进化，也带来了游戏方式的极大变革——不是那种通常会采用的第三人称视点，而是大胆地变成了FPS!但令人惊异的是，在这种颠覆性的革新背后，原来2D版的诸多特色并没有被舍弃，而是得到了强化性的保留。这绝不仅仅是一个想不想的问题，更多的可是能不能的问题——看看在3D环境中那复杂的世界构造吧，诸多隐藏通路和道具收集依然存在，数百个“房间”被错落有致、立体化地结合在一起，既考虑到了流程推进的必然性，又照顾了多次进出往返的便捷性；整体空间世界相当和谐一致，其level design的功力令人击节赞叹。如果没有相当深厚的游戏设计功底，想把一个立体世界建造得如此完美，复杂而又不顾此失彼，那可是一件相当困难的事情。



借助NGC的优秀机能，第一人称下的银河战士世界是如此真实，同时又光怪陆离。在炮火的映射下，我们甚至可以从屏幕前的面罩上看到Samus那被映照出的面孔，单此一点，就非常令人感动。

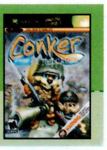
不仅是场景的构造特色保持了2D时代的味道，战斗时的种种设定也依然要求我们结合多种技能综合作战，比如攻击的属性问题、又比如随时利用各种变身能力……绝非简单地蹦蹦跳跳加开枪就可以解决的。整个游戏考验我们的跳跃能力、空间感知能力，以及随机应变的能力，虽然很多地方颇为复杂，确有难度，但在思考和具体操作并成功通越后的成就感是无与伦比的。制作者的创意和精巧用心在游戏后不久就可以体会出来，并且随着游戏的进行你会越来越感服于这份细腻。

两作的世界中，科技和奇幻的风味交融在了一起，既有充满金属味道的厂房和研发室，也有极富想象力的外星球上的自然景观。

以众多的小块“房间”为单元，互相堆砌成复杂的布局，并且把“地图”的概念加以强化，正是银河战士的经典特色。如果你钟爱近代的恶魔城风格，可别忘了，这一点它正是学自Metroid；如果你本来就是银河战士fan，那就更不能错过NGC上的这前后两代神作。

风格另类的无厘头爆笑游戏

XB 松鼠库克：战斗重生



■Conker: Live and Reload
■RARE ■2005.6.21

《松鼠库克》肯定不是Rare小组最好的作品，但说它是Rare手下最有特色的作品大概没有人会反对。“战斗重生”是N64版《松鼠库克》的重制版，在游戏流程上两者几乎没有任何区别。比较两个版本，画面上的进化自然不用说。库克那条毛茸茸的大尾巴在XBOX版中显得真实无比，让人总有伸手捏一捏的欲望。与XBOX平台上的其他游戏作横向比较，“战斗重生”的画面也足以划入一流水准。除此之外，XBOX新增了网络对战模式。

之所以说《松鼠库克》有特色，跟那只既贪钱、又贪杯、满嘴“垃圾话”的松鼠自然脱不了干系。有个译名干脆就叫做“坏松鼠”，比库克这个本名似乎还要响亮一些。Rare的恶搞精神在本作中发挥得淋漓尽致，甚至不惜拿自己开涮——片头Rare的标志居然就是由一卷卫生纸变化而来。游戏中最主要的一个场景是“牛粪山”，库克还经常一个倒栽葱地摔到地上，整个脑袋都埋进“地面”。Boss那首著名的“Poo Song”更是脍炙人口，传唱广泛。在有一关中库克变成了一只吸血蝙蝠，要去抓一些村民来喂给吸血伯爵，而他对付村民的武器就是自己的排泄物，当他飞行时俯视的视角竟然是从……哈哈，还是各位自己去体验吧。



除此之外，游戏的剧情也是无厘头到了极点。黑豹王的桌子腿断了，而最合适用来支撑桌子就是松鼠——为了这个理由库克便遭到了追杀，真是令人哭笑不得。面对黑豹王的手下，库克倒也不慌不忙：“松鼠不是长我这样。松鼠有一根长长的鼻子，四条粗粗的腿，还有两只蒲扇一样的耳朵——我是什么？我当然是大象喽。”让人恨不得把嘴里含的东西都笑喷出来。还有从库克嘴里不断蹦出来的Fxxx、Sxxx之类的词，以至于让人怀疑一向标榜纯洁的游戏乐趣的任天堂当初是怎么会同意在自己的主机上推出这个充满了“不良意识”的游戏的。



《松鼠库克》就是这么一个游戏，看起来有些低俗，玩起来充满乐趣。如果你自认为是一个很正经的人，请勿尝试，否则的话它绝对值得收藏——什么什么？你还说我还没有介绍游戏其他方面的品质如何？拜托，它可是出自Rare的手下，就是那个曾经制作过《大金刚》系列、《星际火狐大冒险》、《007黄金眼》还有《完美黑暗》的公司。游戏的品质还用得着我多说吗？

美式动作大片的新表现形态

PS2 杰克3



■JAK3
■SCEI ■2004.11.09

很多游戏玩家，都同样是电影爱好者吧。原因很简单，游戏文化诠释的动感，激情，声光刺激与剧情激荡……电影中同样也有。而如果将动作电影和动作游戏相对应，美版的动作游戏就如同好莱坞经典动作电影一般，渲染华丽，剧情跌宕，且动作效果火爆。在动作要素中，还夹杂着美式的粗犷与独特的幽默。时间流转到PS2平台盛行的今天，强大的硬件实力给小组的创造提供了最大支持的今天，我们看到了众多创造力突出，风格独特的美式动作精品。虽然制作素质都普遍精良，但给世界最大震撼的作品，却只有一个，那就是JAK3。

Naughty Dog公司制作，SCEI代理发行的JAK系列作品，是以英雄JAK与活宝DAXTER的双人组合为操作对象的动作系列。系列的初代就已经以出众的画面渲染与独特的武器设计证明了自己不俗的实力。而二代更加在系统上和武器多样性上进行革新，在当年的北美大小游戏评选中多次获奖。当所有人认为三代的水平很难比二代有巨大的提升的时候，JAK却给了我们一个巨大的惊喜，而这款作为系列最终篇的游戏，竟达到了PS2硬件平台上后续动作游戏难以跨越的高度。游戏在大体上和细节的把握上都几乎完美。首先在最基本的画面表现上，本作就已经达到了PS2硬件平台的最高水平。将硬件机能120%体现，游戏中居然利用软件优化将硬件平台的最大能量超水平表现了出来，游戏画面的细致柔和，色彩的鲜艳壮丽与人物丰富的面部表情，流畅的肢体动作都在全屏



抗锯的画面显像中呈现在玩家面前。不要说PS2平台上难找此等素质的动作游戏，就连XBOX平台上也难有游戏抗衡。游戏内容方面，地图已经达到了前作5倍的扩展。一款动作游戏，竟然有着不逊色于ARPG的地图范围，其中包含的丰富内容就可想而知。而由于运用了新的软件压缩技术，在大的场景切换以及关卡衔接时的读盘时间几乎没有！场面这么恢弘的动作游戏居然没有读盘时间，这更不能不说是小组软件制作实力的体现，而美式动作恢弘博大的气势则在本作中被渲染到了一个新的高度。在JAK系列中，流畅的操作感与丰富的武器设定是其最大的作品特征。JA3在角色操作感上极端流畅，那种感觉让你从移动中就能体会到直接的爽快感，甚至有点美式FPS的味道，流畅自如。加上多达12种武器的配合，射击打击感与喧哗的攻击效果相辅相成，呈现出特有的打击魅力。游戏细节方面，并非在关卡上的突出设计就代表了全部，连武器都包含着两段进化，12种武器的进化必然给玩家带来期待的兴奋感，从而更加富有激情地进行游戏。本作角色本身也具备着潜在能力，当JAK的愤怒值到达一定量时，就可以实现暗黑形态转化，之后的攻击与速度提升能成为逆转战局的力量。一款美式动作游戏，通常在打击爽快感最大提供的前提下，还要将速度这个激情要素添加进来。而本作中，JAK可以驾驶各种移动工具在广阔的沙漠行星上疾驰，在剧情与关卡的进展中，很多时候都要运用各型车辆，玩家可以轻松体会到自由奔驰的快感。

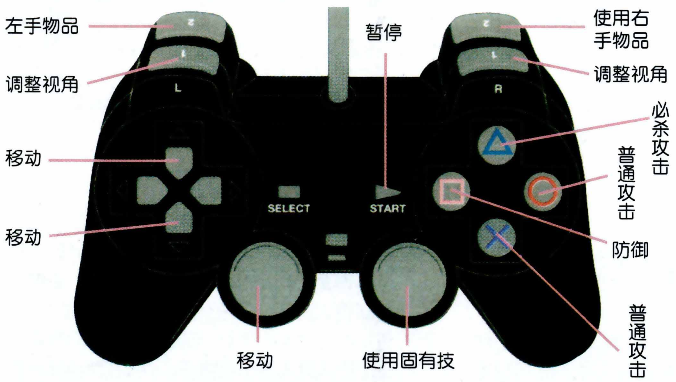
JAK X DAXTER3已经将所有美式特质体现，并予以升华。遗憾的是由于Naughty Dog公司原总监、知名游戏制作人Jason Rubin的离职，JAK X DAXTER3很有可能是系列最后一部正式续作。而经典总是绝笔，JAK X DAXTER3为动作游戏这个类型所创造出的财富，会延伸到今后所有美式游戏的要素中。



由于本作发售时间与本刊结稿时间距离过紧，因此在本期只能为大家献上前两名主人公的故事。下期页数如有空余，将继续为大家讲述后两位主人公的精彩故事。 □文责/雪飞

~ 基本操作介绍 ~

本作由于是一款动作角色扮演类型的游戏，因此系统稍微有些复杂，不过多练习以后，便能熟练掌握。游戏中有时会因视角问题对玩家的战斗产生一定不良影响，此时则需要迅速调整视力，并迅速移动，以免遭受敌人的攻击。另外，偶尔会有部下被战场的装饰卡住的现象发生，此时则需要玩家在被卡部下周围移动，他才能自动调整行进方向。



~ 战斗系统解析 ~

普通攻击■本作的普通攻击相对复杂，左右手分别对应圆圈键和叉键，玩家必须交替连击才能给与敌人伤害。

必杀攻击■发动必杀时要注意时机，如果距离过远或者敌人防御，都会导致失败，绕到敌人背后发动成功的几率较大。发动成功后还要看准时机迅速按键，会按照玩家的发动时机和得分情况给予敌人伤害。具体的时机需要自行体会，慢慢领悟。

CP■游戏中没有金钱的概念，交换物品只能用CP，而它的取得必须是靠过关后的战斗积分得到，一千分等于一CP。虽然游戏中可以打以前已经打过的关卡，但是得到的CP却只是比第一次过关记录高出的部分的得分交换，因此尽量打出最高成绩吧。

物品■本作的物品是按照玩家得到的CP数出现，分为两大类，一类是装备在身体上的物品，不会消失但有个数限制；另一类是装备在手臂的物品，使用后消失。后面会有详细列表为大家介绍物品的作用和取得方法。

固有技

使用人物	技名	发动方法
吉恩（ジーン）	ライトブロー	攻击中连按圈键
杰拉鲁多（ジェラルド）	スライドターン	按圆圈键或者叉键同时快速转动左摇杆
菲欧娜（フィオナ）	スピンアタック	转一圈左摇杆按圆圈键
贝兹（ヘイズ）	ライトコンボ	连续按圈键

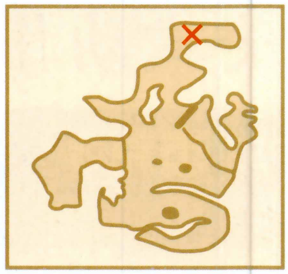
PS2	本刊译名：数码指挥官-继承者与被继承者		
动作角色扮演	SQVARE ENIX	2005.10.13	7140日元
	420KB	DVD-ROM	日版
	1人	全年龄	

吉恩（ジーン）篇

因为一次重大的事故，我们的方舟从高空坠落，随之破灭的是人类最后的希望，而在地上迎接我们的是新的威胁……

由于科技的发达，人类预测到了世界末日，人类将会因此灭亡，为了应对这种轮回，在吉恩父亲的带领下，制造了方舟，人类将如传说中的诺亚方舟一样，在方舟上沉睡直至渡过危机。

白鯨の落ちた地で



“这里是哪里？”从方舟落下的主人公吉恩充满了疑惑，只是知道自己从方舟坠落，其他的一切都忘得一干二净。在吉恩面前的是黑色群体和白色群体两大帮派，而二者却正在相互对峙，一场大战一触即发。吉恩正在迷惑之时，一个白色的精灵却突然挥舞着双爪向吉恩发起了进攻，危机时刻吉恩的手臂幻化为锋利的尖刀，一招之下便将敌人解决。吉恩更是对自己的变化和能力倍感震惊，这时一个飞翔在空中的奇怪精灵出现，原来它竟然是一部不知道主人是谁的私人携带电话。该电话性能超级强劲，不但可以跟人正常交流，还分析出目前的吉恩只是暂时性失去记忆，等到了安全的环境便会逐渐恢复。举目无亲的吉恩只能相信这部可爱的“电话”，于是在无敌强力的电话陪同下，吉恩在这陌生世界开始了探险之旅途。（我好想要那个电话）



任务	突破战场，穿越荒野
限制时间	30分钟

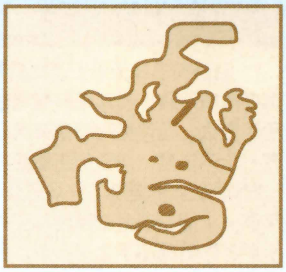
★战斗要点 在本关要好好练习一下左右手交替攻击，前进的途中会遇到黑白大战争，可以绕道而行，但其实敌人的能力并不强悍，可以很轻松地全歼敌人。尽量注意不要损失体力，多运用移动战，因为会影响最后的过关评价，在最短时间消灭最多的敌人还是不变的过关要点。BOSS会在吉恩到达指定地点后出现，并且会询问吉恩为何不在船上继续沉睡而是会在此出现。由于是最初的BOSS战，BOSS的能力并不强，只用普通攻击便可轻松取胜，不过交替按下圆圈键和叉键的操作可能会令玩家的手指比较辛苦。

战斗胜利后，BOSS只是说了一句“难道是我大意了吗”便扬长而去,还好身边的“电话”为主人公解释了身边发生的一切。（看着自己的手机，当年首发购入摩托罗拉8088，无语！）而面前的荒野竟然是以前的繁华城市，更是让吉恩不敢相信自己的眼睛。忽然一阵剧烈的疼痛突然袭上吉恩的头部，好在是极为短暂的一瞬，疼痛过后吉恩还恢复了部分的记忆，也算得上是因祸得福。而吉恩想起的正是自己最重要的记忆，也是自己到这里的唯一目的—寻找被人掠走的姐姐—阿丽兹（アリーズ）。



见知らぬ故乡

为了取回记忆，为了寻找到自己生命中最重要的人姐姐，吉恩踏上了新的旅程。在路上吉恩回忆出自己曾经被卷入过“黑白战争”，并且在白色精灵的攻击下身负重伤,而在姐姐阿丽兹的哀求下，一名黑色精灵将自己搭救，可惜的是随后它竟然掠走了姐姐阿丽兹。更可怕的是，获救的吉恩已经不再是人类，双手都能幻化为战斗的武器，一手刀一手锤，乍一看会误认为是古代神话中的雷公，再配上吉恩的古怪发型，真是让我苦笑不已。虽然恢复了部分的记忆，想起了自己现在唯一的任务目就是寻找姐姐，可惜吉恩除了记得是黑色精灵掠走姐姐外，并没有其他的任何线索，更不知道下一步到底如何是好。好在身边有最寰宇无敌宇宙第一的超级强力神秘“电话”，在次关键时刻它发言提示新主人需要吸收コード是获取情报的途径,也就是说在打倒敌人后吸收他的记忆，由此寻找线索。



任务	得到コーテッド的记忆
限制时间	30分钟

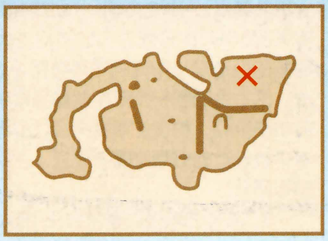
★战斗要点 大地图与上关完全相同，路上的敌人数量很多，但好在占优势的仅仅是数量，能力完全不足为道，很贴心的设计完全就是为现在实力较弱的主人公送上经验，让玩家熟悉系统，使用吉恩的普通攻击绝对可以轻松取胜。玩家可以在地图上多走走转转，限制时间非常充裕，完全不用为其担心。本地图中的人形敌人能力稍高，但依然是“渣”，被击倒后会掉下很有用的コード，有些还可以短时提高人物能力，因此多行走多杀敌绝对值得。最后的目标是青色的ドロップド.コード，体力较杂兵稍高，并且会防御，可以练习一下用三角的特技攻击。完成胜利条件后本关会强制结束，因此可以发现BOSS后先退而不打，先去地图上清理杂兵。虽然这样会多消耗一点时间，但是却会得到更多的积分，还能多练习一下基本功，因此绝对值得尝试。



虽然吸收到コード，但可惜并没有得到姐姐的下落，也没得到什么有用的情报。这时远处走来一位大叔和一名美丽女子，而且大叔过来就是一阵相当“热情”的招呼，并自称是吉恩父亲的助手，来此的目的是受吉恩父亲所托,特意来寻找阿丽兹和吉恩。随后使用另一部“电话”让吉恩与父亲通话，父亲除了问这对姐弟是否平安外，还特别关注吉恩现在目前是否还是人类、有没有成为ウォーヘッド，可惜吉恩的答案让父亲非常失望，最终两人的对话也不欢而散，看来这对父子之间以前就关系不太融洽，也许是以前吉恩对父亲就有些不满吧。幸亏大叔对目前的世界相当了解，虽然身为博士的助手却对这里黑白两军的集合营地也相当熟悉，并决定与吉恩一起去寻找阿丽兹，他和部下的加入，对吉恩开说自是求之不得的好事。

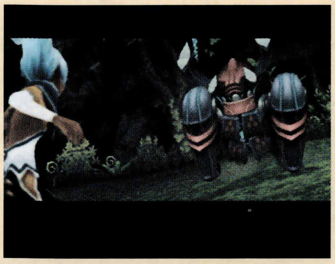
ヒトカリの森

美女、大叔和吉恩结成了三人行动小组，到达了美丽的绿色世界，但总觉得这个森林与众不同，充满了神秘的气息。到此的三人倍感迷惑之际，大叔甚至怀疑这里也是怪物们的聚集地之一，并出言提醒大家小心。突然一名少女急驰而过，她的后面则是一只凶猛的黑色怪物紧追不舍。虽然对这里的地形和敌人的数量毫不知情，众人依然没有坐视不理的可能，毫不犹豫地见义勇为才是君子行为。



任务	找到生存的人类
限制时间	30分钟

★战斗要点 本关难度比前面两关大有提高，无论是敌人的数量还是敌人的能力，对现在的玩家都是很大的威胁。沿路前进可以与大叔和美女会合，成为三人战斗小组。路上的杂鱼还会掉落增加能力的コード，不要光急于前进而忘记战利品。地图中的燃烧草堆被攻击后会爆炸，必须小心。吉恩的连击最后一下虽然比较强力，但是人物会高高跳起，做出一个类似升龙拳的姿势，万一被敌人防御或者身陷敌阵时这个姿势简直就是在跟敌人说“欢迎殴打，谢谢合作”，因此千万慎用。路上的人形怪物无论黑白能力都很强，一定要优先消灭，特别是在多个该类敌人出现时更需要多加小心。在路上出现的拦路栅栏可以击破,与同伴合流后战斗相对容易，一般来说本关伙伴不会战死沙场。BOSS体型巨大，攻击力虽说不算很强，但对于一路苦战而来的玩家还是一大考验，使用老战术先保命再杀敌比较有效，玩家必须注意提前防御，在防御住BOSS的进攻后再发起攻击。此外BOSS还会一招强悍的特技，不过在出招前会有很长的蓄力时间，是逃是防随您做主,绕到BOSS背后连击它的臀部可使战斗相对轻松。战胜BOSS后并不表示已经过关，进入密林后还要进行战斗。

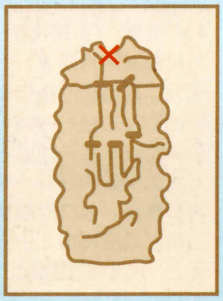


终于追到了逃跑的少女，原来她也是避难的人类，不过采用的方式与吉恩并不相同。还没来得及与少女搭话，一只黑色的怪物跳出来阻拦住了吉恩的去路，但像它这样的杂兵吉恩并不放在眼里，三两下便将其轻松解决。吸取了敌人的记忆后，竟然得知了一个惊人的事实，那就是黑色的人形怪物本身就是人类，在经过特殊的处理后才失去了人类的意识与形态。愤怒的吉恩一怒之下将聚集装置击破，此举虽然把大叔吓了一跳但还是对吉恩的举动赞赏有加。



流れに从う者

走过了很长的路后，一行人到达了溪谷，这里景色宜人但又危机四伏，因为这里是白色群体的聚集地，而获救少女却累得筋疲力尽，不能再继续这艰苦的旅行。大叔很会挑时机地宣布目前的任务只有一个，那就是寻找阿丽兹，但随后立刻为自己选择了保护少女的任务，并解释自己只是科学家的助手，并不是战斗类型，再加上自己年长更适合照顾疲惫的少女。无奈之下没有理由反对这一建议的吉恩只得与美女咪姆（ミーム）两人杀入白群的营地。



任务	到达白色怪物的基地
限制时间	30分钟

★战斗要点 事先声明：开战前最好事先装备好回复体力的道具，因为本关的BOSS比较强力。地图相当大，而且敌人是不断刷新出现。最节省时间的办法是从中间的浅滩绕路，走上水中的巨石，然后跳下引发BOSS战。路上会遇到一个双手武器与众不同的精英杂兵，动作敏捷，但精英杂兵也是杂兵，稍微注意就不会饮恨而亡，与美女合作可以轻松应对。最后水中巨石上的野营帐篷不要打，否则后果自负；水中的栅栏倒是可以破坏获取得分。

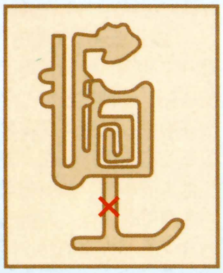
BOSS能力较强，通常会使用普通攻击、远程攻击、冲刺攻击和发射爆弹等几种方式。冲刺攻击也是它的快速移动方式，被撞上了不会损失很多体力，但还是防御为好。它最常用的整套攻击方式分为四步：一是冲刺击、二是普通攻击、三是远程攻击、四发射爆弹，如此循环。最佳的进攻时机是在其普通攻击和远程攻击这段时间，在它发射爆弹后一定要在爆炸之前迅速逃离作案现场，不然则会亲身体验一下被炸的恐怖感觉。更重要的一点是随着战斗的进行，BOSS发射爆弹的数量也会逐渐增加，丝毫不能大意，一个小错就能导致被它“秒杀”。在战胜BOSS后还要打一场单挑，对手还是哈威鲁博士，但几乎没有什么难度。



原来在第一关出现的BOSS是名为哈威鲁的博士，并且曾经是吉恩父亲的好友。（真是乱世出英雄，连知识分子的代表博士也如此能打！）现在哈威鲁博士是一个以保护人类，阻止黑白战争为目标的组织首领。而哈威鲁博士现在却因方舟计划的失败，对吉恩父亲的行动表示怀疑，并提醒吉恩不要去寻找阿丽兹，只要安静地等待便能再与姐姐重逢。最后将吉恩一行搭救的少女带走，亲自负责她的安全。贵为游戏第一男主角的吉恩自然要有个性，绝不可能被人说上几句便能改变自己的目标。迅速吸取了敌人的记忆得到情报后，不但决定继续前进寻找阿丽兹，更怀疑当日带走阿丽兹的就是哈威鲁。

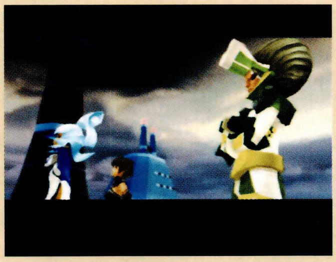
导かれし墓标

赶到白色群基地，正好碰到黑色军队大举进攻，同时发现哈威鲁也在此处。众人决定趁黑白大战之乱，潜入基地找到哈威鲁问个清楚。而大家却没人知道黑色群体和白色群体的来历，更不知道黑白两群到底是为何而战，到底是为什么发动这样大规模的战争。更想通过这次接触，解开其中的一些谜团。年幼的主角吉恩曾经失去了记忆，并且容易冲动，好心的大叔和善良的美女自然不能让他一个人行动。

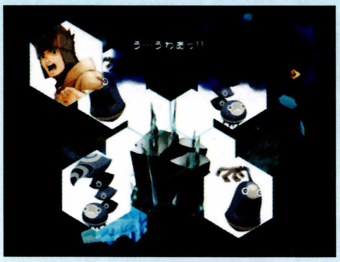


任务	与黑色怪物一起找到ハヴェル
限制时间	30分钟

★战斗要点 本关要与黑色军队联手进攻白色基地，玩家千万不要冒险急进，与大部队循序渐进安全系数较高。路上会遭遇数门大炮，“炮手”要优先解决，解决“炮手”后还可以自己驾驶。最后在左上方拐角处可以找到哈威鲁，并要再次进行战斗。他与前两次判若两人，大概是想靠实力，靠自己的高攻击大范围和快速度给主人公一点小小的教训。单挑比较辛苦，可以将其引至我方队员聚集的场所，与同伴合力将其解决。战斗时感觉有些类似三国无双猛将传，护卫武将一拥而上，场面相当混乱。

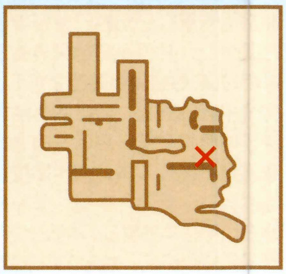


一番苦斗后终于击倒了哈威鲁，但失败的他却依然高傲，只是傲慢地留下一句“难道你父亲做的事真的能拯救人类么？我看纯粹是一种自我满足！”，随后便扬长而去。他的一句话激起了吉恩对父亲的不满，愤怒的吉恩对大家说道：“多年前他就是这样，开始制造方舟后便终日不归，完全不理会本来身体就不好的母亲，将生活的重担完全交给了母亲……到现在方舟制作完成了，但我们却也变成了现在这样，他到底拯救了谁！连母亲一个人都拯救不了的他又怎么可能拯救人类！”这时忽然电话响起，原来是哈威鲁的部下，一听接听的人不是哈威鲁，便只问了一句是黑是白就匆忙挂断。不过好在吉恩听到了姐姐的声音，得知阿丽兹目前平安，众人胸口的大石总算落地。



邂逅の庭园

沿路前进终于追上了哈威鲁博士，在远处悄悄观察，看起来好像是哈威鲁在与部下集会，但可惜阿丽兹并未在其中。大叔一个不注意，冲动的吉恩便扑了出去，一时间双方剑拔弩张，一场恶战一触即发。突然一个黑白混合的怪物从空而降，一出手便将哈威鲁部下全部击杀。奇怪的是它并不继续攻击哈威鲁，而是“一刀”刺向吉恩，此时故事发生了戏剧性转变：本应是敌人的哈威鲁竟然用自己的身体为吉恩挡住了这致命一击，并在倒下的瞬间催促吉恩快逃。既然是游戏的主角，当然没有当缩头乌龟的可能，恢复神志的吉恩非但没逃，反而选择了战斗，选择了用自己的双手解决仇恨！



任务	击倒デュオカリオン
限制时间	30分钟

★战斗要点 本关地图不小，地形复杂，去部分区域必须绕很远的路才能到达。地图上四处散布着敌人的小股部队，但完全可以不理会。实际上敌人只有デュオカリオン一人，而他一人的能力却足以抵上百名杂兵。首先是速度快并且还会瞬间移动。其次是出招动作敏捷，吉恩刚刚靠近还没容出手，便得到一套连续技的迎接，甚至连防御的时间都没有。第三是它的远近攻击皆威力惊人，被其攻击时可以自行体会。最后一点更让人难以忍受：它竟然能不使用道具提升能力，完全无视等价交换原则。在战斗刚开始时，デュオカリオン会去攻击黑白群的部队，但是随后便会在地图上寻找我方队员攻击。我军会兵分两路。最简单的办法是先紧跟美女咪姆，等它自己跑来“送死”；在美女牺牲后立刻上楼与大叔会合，再次以二敌一。当然如果玩家对自己的身手有信心的话，也可以索性兵分三路，一个人单挑胜之。

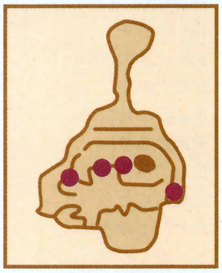


恶斗之后デュオカリオン终于邪不胜正轰然倒下，但大家也是累得筋疲力竭，而且连博学的大叔也不知道它的来历，只知道它的威力惊人。吉恩自是顾不上休息调整，强忍着疲劳快速跑到了濒死的哈威鲁面前，询问哈威鲁为何要舍身相救。哈威鲁只是淡淡地说：“你和我的弟弟很像，当时我把你当成了他，我又怎么能不救呢。希望你能幸福地活下去”随后便随风逝去。不等吉恩哭泣，哈威鲁的部下带着阿丽兹赶到，并且被眼前的景象惊呆。在吉恩拼命解释这一切不是自己所为时，竟无意间划伤了大叔……

燃えさかる魂

咪姆将吉恩带到了一个人类聚集的小小村落的边缘，但吉恩一直是垂头丧气，百般劝解无效后美女终于按耐不住心中的怒火。难怪古语有云：美女





发火，非同小可。迎面的一拳狠狠地打在了吉恩的脸上，随后则是一顿劈头盖脸的训斥："你给我振作起来！现在该考虑的是下一步该怎么做！不好好想想自己该怎么做，怎么去做行吗……"不知是这一番逆耳忠言的效果还是美女发火的效果，颓废的吉恩竟然立刻振作了起来（难道他跟我是一个师傅，一样擅用装颓废博同情），并且相信大叔必定能跟阿丽兹解释清楚发生的一切、解释清楚哈威鲁博士的死因；美中不足的是仍然对美女提出的回到父亲身边的建议表示反对，可惜自己也没有别的建设性意见。郁闷之时黑色军队杀到，吉恩自然是一马当先奋起迎击。

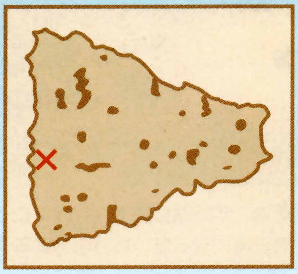
任务	将袭击村民的コーデッド全灭
限制时间	30分钟

★战斗要点 地图上的杂兵数量不少，而且能力还不弱，确是大意不得。本关的任务是保护村民，因此一路上要尽量"舍身救人"，如果迷路可以跟随美女到达目的地场所。目的场所是地图上最下端，在地图上的紫色点表示村民的位置，可以在战斗一开始就迅速移动到该场所，将其周围的敌人消灭，确保村民的安全。此外除了保护村民外，还要注意保护美女，千万不要让她一个人身陷险境。虽然没有BOSS战，本关算得上是比较轻松的一关，但是还是尽量不要被敌人包围，因为有时候在战斗时会突然攻击不到目标，需要迅速移动，而敌人却往往趁此机会出招。



顺利完成解救村民任务后，吉恩体会到了助人之乐，因而对父亲的做法有了一定理解，决定回到父亲身边。与父亲通话后得知黑色群体和白色群体的领袖，以及秘密组织的领袖哈威鲁以前都是与父亲一起制作方舟的伙伴，因为方舟的坠落，大家的思想与行动发生了巨大的变化。可能是由于父亲过于关心阿丽兹而对吉恩略显冷淡的缘故，这次通话又是不欢而散。不过挂断电话后，吉恩还是决定与美女一起返回父亲所在的小岛。可笑的是二人竟然谁也不知道小岛的具体所在，幸亏有"电话"领路。

冻てつく瞳



跟随电话来到了父亲的所在地，但黑白两群已经袭来，好在只是小股的侦察部队并非主力，基地的防卫机器ゴーレム便可应对。由于"电话"是无所不知，吉恩终于想起问它："你真正的主人到底是谁！"没料到答案竟然是哈威鲁博士，将它留在吉恩身边的目的是为了解救吉恩脱离险境，得知这一切的吉恩自是百感交集，不过目前的形势容不得他静心悔过，战斗才是第一任务。

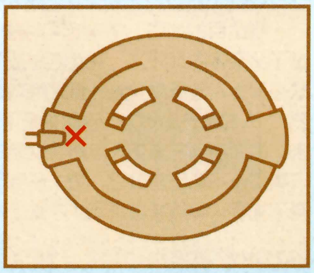
任务	歼灭敌人到达指定场所
限制时间	30分钟

★战斗要点 大地图上一派广袤无垠的荒凉景色，战斗开始后一直向右移动，敌人会自动出现。战斗时多注意看地图，看清楚队员的位置，一旦发现红色闪光标志，应该尽快赶去增援。敌人虽然为数众多，但能力大多不值一提，只有几名小队长级人物可谓精英。最好战斗开始就与美女统一行动，如果距离过远很快便会听到美女的哀号。被敌人包围时要盯住一个打，切忌"东一刀西一锤"的乱来一气，击倒领队的人形"怪物"后，它部下的杂鱼会自动消失，不过最好还是自己吸收掉这些杂鱼。

进入基地深处，吉恩看到自己父亲的形态后大吃一惊，为了对应轮回父亲竟然变成了一个巨大的建筑，只是依稀能分辨出五官。与父亲交谈之后，吉恩知道了自己改变后的身体寿命大幅增加，但失去了生育能力。（符合等价交换原则）随后与同种体质的美女咪姆相互凝视，也许是二人经过长时间的患难与共，相互已经产生了好感吧。最重要的是父亲通过对方舟坠落事件的研究，终于找到了一条让人类逃出灭绝的出路，但必须利用还是人类的阿丽兹进行实验。但实验风险极大，如果失败阿丽兹则会丧失全部的人格和记忆。

年幼的吉恩对此深表不满，大声质问父亲："为什么要牺牲自己的家人完成自己的理想！同为人类的还有其他人可牺牲，为什么非要选择阿丽兹！"而父亲的一句反问"难道就应该牺牲别人吗？"令吉恩哑口无言。这时哈威鲁博士的部下抱着阿丽兹出现，冲动的吉恩一言不发上去就是一拳，好在博士的部下受过高等教育，并不与吉恩计较。可惜吉恩最终还是不能理解父亲的这种做法，抱起昏迷中的阿丽兹，与咪姆说了一句对不起后便渐渐远去，而跟在他身后的却只有"电话"……

坠ちゆく心、飞び立つ翼



吉恩带着阿丽兹姐姐来到了黑色群的基地，目的是夺取飞行器远走高飞。并发誓无论发生任何事，自己都会保护姐姐，不会再让自己的家人牺牲。虽然年纪尚轻，并未经历过什么大事；虽然已经不是人类，而是一种特殊的战斗机器，吉恩发誓的时候却是信誓旦旦，让人敬佩不已，而刚刚恢复知觉的阿丽兹则是看着自己唯一的弟弟默默无语。

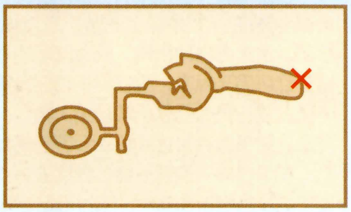
任务	击倒黑色司令，夺取エアウィング
限制时间	30分钟

★战斗要点 敌人好多，更恐怖的是地图上中间圆圈区域内的"大炮"，一不小心便能欣赏到满天花雨的壮丽景象。在地图圆圈周围的路上会有几名杂兵出现，最好是循序渐进各个击破。战斗开始后应迅速到达目的地（地图上标有红色叉子标志），然后瞄准敌人司令官攻击，由于路上敌人数量众多，而且会跟随玩家攻击，所以必定会身陷重围，很容易被敌人屈死，因此事先最好购买吹飞周围敌人的使用道具，将大量的敌人集中到自己周围后给他们点颜色看看。此外必须注意控制战斗时间，因为敌人可不会怜香惜玉，见到美女除了殴打没别的，不会战斗的阿丽兹根本就不能支持多久。击破黑群司令后，按住叉键或圈键将阿丽兹抱起，走到指定地点即可过关。



好不容易得到了飞行器，但阿丽兹却坚决不肯乘坐，而是要吉恩回去，一起回到父亲身边。（岁数大一点就是懂事！）并告诫吉恩："如果父亲错了，我们应该帮助他改正错误重新开始，因为我们是一家人！"在吉恩还在犹豫彷徨之际，咪姆的电话杀到，一顿训斥批评后告知吉恩：黑白联军正在袭击基地。到此吉恩终于想通，和阿丽兹踏上飞行器一起返回。（真折腾啊，先步行到很远的地方，然后再大战一场，最后再抢辆车开车回家，佩服）

黄昏の鼓动



踏上飞行器的吉恩改头换面，但仍然对阿丽兹照顾有加。而一路上更是电话不断，而且打来电话的人都是个性十足，说话简单清楚，并且根本不给吉恩插话的余地便迅速挂断。这样一来可怜的吉恩被搞得头昏脑涨。但至少知道一点，那就是主人公并不是孤身奋战。最后父亲打来的电话更让吉恩感动不已，心头翻腾的巨浪远比基地的战斗激烈。

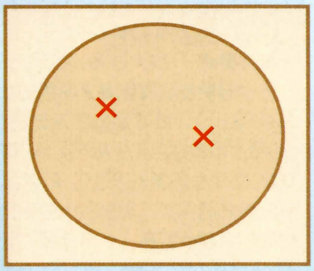
任务	和阿丽兹一起到达指定场所
限制时间	30分钟

★战斗要点 整个小地图可以大概分为三部分，敌人密集成群，又要照顾没有攻击力的阿丽兹，实在是比较麻烦。如果不在意过关评价的话，可以抱起姐姐一路狂奔，到有障碍物拦路的地方破坏掉障碍，随后继续狂飙。不过这样会使敌人更为集中，可以买个吹飞周围敌人的道具防身。在第二个区域要小心发动"气功波"的敌人，它们数量较多，站位相对密集，另外还有不少近身攻击兵种担当护卫，快速通过为上。破坏了第二个区域和第三个区域间的障碍物后，会发现两个类似第一关BOSS的怪物，以现在的实力应该可以轻松取胜，顺利到达第三个区域基本上就没有问题了。



到达目的地后，坚强的阿丽兹带着对父亲的信任和大无畏的牺牲精神走进了父亲体内（汗），并让吉恩放心等待。虽然一直以来因为母亲的死因和缺少父爱，吉恩对父亲一直是抱有怀疑，父子的关系更是紧张，但在此时此刻，二人却是齐心协力，吉恩更是坚信父亲有能力拯救人类，姐姐也会平安归来。然而事情并非如人所愿，父亲的体内竟然侵入了入侵者，不单是情报的收集工作不能正常进行，更关乎到了人类的存亡（大汗）。此时的吉恩自是毫不犹豫，毅然冲进父亲体内驱逐入侵者（狂汗）。

受け継ぐもの



进入父亲体内发现父亲目前还无大碍，阿丽兹飘浮在半空，但情况不妙，父亲的计划并不能实行。而此时一黑一白两个自称为神的怪物降临，并且夺走了昏迷状态的阿丽兹。也许一切灾难的罪魁祸首就是这两名自称所谓的神，也许只有战胜他们才能拯救人类于危难之中，也许所谓的轮回不过是高高在上的神玩弄人类的一个小小游戏……也许已经经历过无数次战斗的吉恩并没有考虑到这些，只是为了自己的誓言，为了亲情，为了父亲的希望而舍命战斗。

任务	击倒セントラルコードの意思
限制时间	无

★战斗要点 两个BOSS一黑一白，个人认为选择黑色的BOSS比较容易下手，它从土中浮出时便是最佳的进攻时机。白色BOSS的大范围攻击相当恐怖，但好在出招前地面会有明显指示，一但出现应迅速逃离。黑色BOSS浮出土地后会使用发射大量导弹，攻击强劲，不停移动便可闪避。两个BOSS的体力共通，共有四条，当只剩下一条时，BOSS会狂暴化，动作会比以前迅猛许多，虽然地的杂兵会令人厌烦，可以忙里偷闲将其吸收。好钢要用在刀刃上，因此吹飞周围敌人的道具还是留在BOSS只剩一条血时使用为好。战斗时候多看看地图，利用地图找到BOSS的正确所在。另外BOSS会令玩家异常状态的特殊攻击，身陷异常状态时更要千万小心，多运动等异常状态消失再进行攻击为上。



战斗胜利，阿丽兹救出成功，人类也有了新的希望。但一切并未结束，倒下的"神"再度强袭，在此关键时刻消失多日的大叔挺身而出，用自己的生命抵挡住了神的攻击，拖延了宝贵的时间，并最终拯救了这对多难姐弟。吉恩则是继承了父亲的遗志，与美女咪姆作了简短的告别后，踏上了新的旅程……

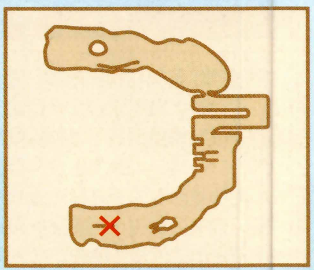
记忆表（吉恩）

名称	说明	出现条件
方舟计划	吉恩得到的记忆1	完成白　の落ちた地
优しき日子	吉恩得到的记忆7	完成吉恩篇
ある兄弟の不和	吉恩得到的记忆6	完成邂逅の庭园
黑衣の群集	吉恩得到的记忆5	完成流れに从う者
ある日の目觉め	吉恩得到的记忆3	完成见知らぬ故乡
异形なる觉醒	吉恩得到的记忆2	完成白鲸の落ちた地
白鲸の落ちた地	吉恩篇舞台1	——
见知らぬ故乡	吉恩篇舞台2	完成白鲸の落ちた地
终わりと始まり	吉恩得到的记忆4	完成ヒトカリの森
ヒトカリの森	吉恩篇舞台3	完成见知らぬ故乡
流れに从う者	吉恩篇舞台4	完成ヒトカリの森
导かれし墓标	吉恩篇舞台5	完成流れに从う者
邂逅の庭园	吉恩篇舞台6	完成导かれし墓标
燃えさかる魂	吉恩篇舞台7	完成邂逅の庭园
约束	吉恩得到的记忆8	在燃えさかる魂入手记忆コード
冻てつく瞳	吉恩篇舞台8	完成燃えさかる魂
坠ちゆく心、飞び立つ翼	吉恩篇舞台9	完成冻てつく瞳
黄昏の鼓动	吉恩篇舞台10	坠ちゆく心、飞び立つ翼
受け继ぐもの	吉恩篇舞台11	完成黄昏の鼓动

杰拉鲁多（ジェラルド）篇

游戏主人公切换为杰拉鲁多，为大家讲述了黑群的故事。

奇袭！ジェラルド队！



方舟的坠落说明了这次方舟计划完全失败，但是在黑群领袖振奋人心的演讲下，黑群成员们并未伤心颓废，而是要将脚下的土地建设成新的乐土。而我们的新主人公杰拉鲁多则是在前面吉恩篇中出现的己方援军，虽然当时并不能亲自使用，但是还是会给玩家留下深刻印象。而此时这名个性十足的青年才俊，却是奉命杀向白群的据点。

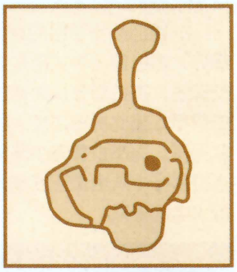
任务	打倒全部白色怪物
限制时间	无

★战斗要点 镰刀形地图，地形简单，完全不存在迷路问题。小队出击，成员能力都不弱，共计四人，只要不脱离大部队，杰拉鲁多应该不会有生命危险。由于是新主人公的初阵，最好先熟悉一下他的招数，可以利用实力较弱的初级杂兵锻炼一下他的固有技，对以后的战斗会有很大的帮助。一路上有许多发射“气功炮”的杂鱼站在高地上发动攻击，实在是比较麻烦，如果不尽快解决，或许会有部下因此阵亡。可以让部下负责地面的近身攻击敌人，让杰拉鲁多专职负责消灭远程杂鱼，不过在攻击前需要先将杂鱼周围的树木破坏掉。走到场景尽头后，敌人会密集出现，此时更需要小心，尽量速战速决，不要让自己的部下白白牺牲，因为过关后会影响过关评价，进而影响玩家的购买能力。



杰拉鲁多小队的实力绝对不是盖的，很轻松地将白色据点一举拿下，更得到了宝贵的记忆情报。不过杰拉鲁多似乎是对目前黑群领袖的做法有些不满，字里行间都似乎透出对黑群领袖的不满，而且态度相对傲慢。虽然黑群的领袖实在是雄壮威严，对部下相当严厉，但对杰拉鲁多却是例外，甚至能忍受杰拉鲁多的这种无礼态度，出言并阻止部下指责杰拉鲁多。不知道二者之间到底有什么关系，也许是黑群领袖“爱才如命”吧！

突击！灼热の入り江！



黑白大战正式开始，在临战之际，杰拉鲁多部下的两个活宝却依然有心情斗嘴，并把队长大人吵得郁闷异常。不过杰拉鲁多到底是队长，行动起来更是出人意料，竟然随手抄起一名可怜的黑群士兵当做球棒，高速旋转后全力击向“可恶”的部下。可惜命中的却是队中的唯一女性成员婕内（ジュネ），并且直接将其击入敌阵，而闯祸的两个活宝却若无其事装傻充楞，并继续冷嘲热讽队长大人换了全新的作战方式，用自己部下当做炮弹拉开战争的序幕。虽然身为队长，杰拉鲁多也对这二人束手无策，真是什么样的将军带什么样的兵！

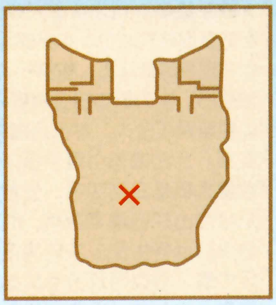
任务	利用デュオカリオン击倒白色怪物
限制时间	30分钟

★战斗要点 本战的地形比较奇怪，好象是一只倒扣的酒杯，被击飞的女性队员婕内在地图的上方，虽然让她战死也不会任务失败，但还是救之为佳。小队作战就是一个帅字，有兵有将、有粮有钱。开战后还是不要自己耍酷脱离队伍。不过在消灭大部分敌人后，则要抓紧时间，让杰拉鲁多单独行动，去地图上方营救婕内，毕竟人家是被你打飞的呀！敌人的实力比较强，阵亡个把个队员没有什么稀奇，毕竟战争是残酷的，伤敌一千自损八百实属正常。

好不容易救出了可怜的女部下婕内，杰拉鲁多并未有任何表示。获救的婕内则是摆出一副感恩戴德的奇怪表情，大步走近并向杰拉鲁多表示感谢，杰拉鲁多非但没有道歉反而耍酷，并且一副得意的样子说：“当然了你是我们最重要的伙伴！”这一句话更使得本已强忍怒火的婕内不能忍耐，话音未落“可恨”的杰拉鲁多便再也酷不起来了，队长那神圣不可侵犯的地位被人完完全全地践踏在了脚下，其他的两名部下更是知趣地装做什么也没看见，什么也没发生……由此可见杰拉鲁多是一名相当优秀的领导人才，与部下确是亲如一家。



激战！黑の宫殿！



白群的军队呼啸而至，而保卫宫殿圣土的任务自然落在了人才辈出的杰拉鲁多小队头上。小队中的那名惹事生非的专家更是兴奋异常，拍着自己的胸脯说：“敌人快来吧，用我的双拳给他们教训，这里是我表演的舞台，请放心将一切交给我等！”不过吹牛的人通常是不会有好下场的，敌人出现之际便是他丢脸之时。一开始出现的敌人令人惊讶，来犯的人数却出奇之少，众人自是大感困惑，不过随后立刻明白了敌人的战术一白群的作战主力白色巨大怪兽登场……（我非常喜欢这个作战小队，尤其是队长，杰拉鲁多最高！）

任务	保卫宫殿
限制时间	8分30秒

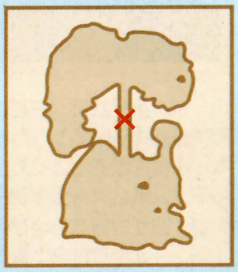
★战斗要点 地图很大，但实际上需要战斗的敌人只有两个，而这两名敌人的个头却实在是太大了，旋转尾巴的范围攻击有时会让人头晕目眩，甚至不知道自己是否在攻击目标，此时则更需要双眼盯住屏幕上的敌人体力槽。两只怪兽的体力极高，正常情况下能击毙一只便实属不易。开战后，杰拉鲁多不要跟小队共同行动，独自去迎击一只怪兽拖延时间，另外那只则完全不需要理会。己方阵地上的炮台攻击强劲，大约时间剩下两分钟左右时，杰拉鲁多应该能将自己负责的怪兽击毙，另外的那只会站在原地不动，是杀是留悉听尊便。不过通常战斗胜利后，杰拉鲁多小队很有可能是队长外全员阵亡。在战斗时由于是杰拉鲁多独自对抗一只怪兽，所以要注意防御，最好是攻击完一套连续技后，迅速撤离，不要长时间与怪兽近战，要采取边打边跑的灵活战术。在怪兽前进时候便上前进攻，在怪兽停止前进反击的时候便迅速撤退，如此循环光靠炮台的攻击便能消耗它的大部分体力。





在杰拉鲁多和黑群全体战士的努力下，终于击退了白群的军队，保卫住了自己的圣地。全体黑群战士为自己的胜利骄傲沸腾，全部战士都奋勇向前追杀败走的白群士兵。可惜胜利并不代表所有人的胜利——美女战士婕内便是由于过于急进，被实力超强的白群队长打倒在地，并被她用武器顶住要害，动弹不得。好在队长杰拉鲁多及时赶到，当白群队长得知剑下的妹妹是杰拉鲁多的部下后，竟未下杀手而一走了之，难道两人之间有什么牵连？而这一切却被远处追来的领袖秘书全部看在眼里。

破坏！谜の电波岛！



由于杰拉鲁多的出色领导能力，整个小队战功不断，不但是黑群战士的楷模，更是被领袖器重，不断放心地将一些比较艰难的任务交给杰拉鲁多小队，这次得到的新任务是破坏白金发射塔。战斗的难度应该不算太大，但是在战斗开始前，一名重要的小队队员却不在岗位，而是在和白群的成员秘密交谈着什么，凑巧的是这一切又被领袖秘书看到！四人组成为三人众并会影响战斗，但是被人看见却相当不妙。

任务	破坏アンテナ
限制时间	30分钟

★战斗要点 虽然队员人数比以前少了一人，但是由于本关的敌人能力和数量都略有减少，本次战斗可以说是很轻松的一战，开战后杰拉鲁多可以不理会其他队员，独自一人一路狂奔，到达地图中央画有红色叉子标志地点后，全力攻击白金发射塔即可。两名部下的能力让人放心，不但可以独自消灭敌人，甚至还能在杰拉鲁多攻击白金发射塔一段时间后赶来支援。此时会有小股杂鱼干扰，数量大概是三到四名，但是并不是经常出现的精英杂兵，而是最普通的低等生命。实力实在是不足为惧，可以将攻击目标继续锁定白金发射塔，在攻击发射塔之余便能轻松解决。如果想多获得点积分，可以在上下两个区域寻找敌人消灭。

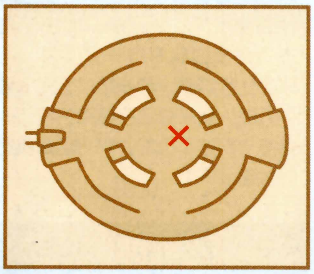




完成任务后“开小差儿”的队员纠姆（ギョーム）现身，并将自己失踪的原因一五一十地告诉了杰拉鲁多，原来与他相会的白群队员是他的未婚妻子，并约定好了在到达新世界后成婚，不料再次见面却成为了仇敌。同时纠姆还对杰拉鲁多坦白，自己对黑群领袖的行动持有疑问，怀疑领袖的做法是否能真正地拯救人类。

离舰！疑念の飞行场！

回到基地后迎接杰拉鲁多小队的并不是鲜花和表扬，没等大家搞清楚到底发生了什么事，大量的全副武装的黑群士兵出现，领头人物则是领袖的女秘书。她一出场便指控纠姆是间谍并要求逮捕，遭到拒绝后更是宣布杰拉鲁多小队解散。这样有趣的队伍，成员自然是团结一致，杰拉鲁多一声令下，四人一起出手，杀出自己的新天地！



任务	将全员救出
限制时间	30分钟

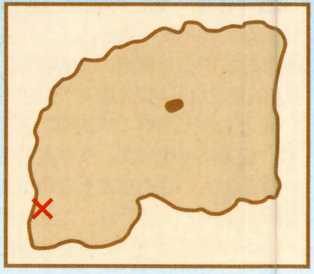
★战斗要点 曾经出现过的场景，中间还是炮火连天。本关是我第一次厌恶小队作战，因为感觉现在的队员们实在是太娇贵了，一不小心便会有队员战死，因而直接导致任务失败，难道是因为对自己突然成为了背叛者这一事实还不能接受而导致能力下降？如果对自己的技术有信心，可以在战斗刚开始便独自一人跑到上层清光敌人，底层的据点和几个杂鱼都不要动，将上层清理得差不多时再回来接应队员。采用这种方法最好装备上一个吹飞周围敌人的道具防身，并要注意炮台的射程。



战斗是残酷的，在打倒了多名曾经是自己战友的黑群士兵后，杰拉鲁多和同伴们终于踏上了飞行器顺利离舰。但这样一来，却成为了不折不扣谋反者，黑群的领袖也因此对自己的行动表示怀疑，但改正的方式却是向杰拉鲁多开火。威武异常的黑群领袖发火真是非同小可，本已狰狞的面目更加令人恐惧，血红的眼珠仿佛在喷射着一把怒火，更关键的是领袖的能力就是与众不同，一弹便直接命中高速飞行的飞行器。

彷徨！梦幻の沙漠！

飞行器由于遭受到了黑群领袖的攻击，只坚持到了沙漠中央便不能继续前进。而此时杰拉鲁多小队队员们并没有相互指责和推卸责任，由此可见杰拉鲁多的领导魅力和人格魅力。纠姆走到大家面前，诚心诚意地向大家表示歉意，大家却完全不认为他犯了什么过错，更不可能接受他的道歉，在这样的队伍面前是没有不能解决的难题的……



任务	击倒白群，到达カタパルト
限制时间	30分钟

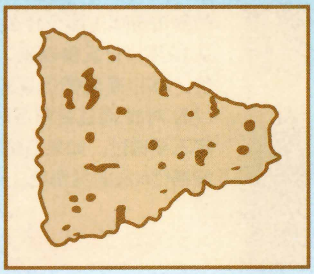
★战斗要点 又是广袤无垠的大地图，多注意图上的标志，以免失去同伴的踪影。本关敌人的特点就是扎堆儿，比较棘手。杰拉鲁多千万不要急进，要帅不能体现出自己的领导能力，应该是和大部队同进同退。最后一拨敌人中有两只“移动炮台”，可以让部下吸引其他杂鱼的火力，自己去消灭“移动炮台”。本关的敌人体力能力都不低，有良好的攻防意识，其中的佼佼者甚至可以与杰拉鲁多小队队员媲美。战斗的时间不要拉得太长，尽量将敌人分散开，先挑选体力较低的小角色消灭。



一路血战到达目的地后，发现先前自己亲手破坏的白金发射塔已经几乎修好，杰拉鲁多等人自是大吃一惊。在这里他们遇到了吉恩的父亲，在一番交谈后，杰拉鲁多认为他的理想与自己的思想正好吻合，正是自己一直追求的目标，因此提出了加入的请求，吉恩的父亲自然不会在这危机时刻拒绝如此强援。而杰拉鲁多小队的队员们都以杰拉鲁多马首是瞻，生死相随。到此杰拉鲁多小队全员正式成为吉恩父亲的佣兵，并且全部赌上自己的生命来换取人类的未来。



死线！鸣动の大地



在小岛上，杰拉鲁多队员们见到了吉恩父亲的真身，自然是惊讶不已。而且为了对抗黑白大军的进攻，这里已经聚集好了各路人马。大战在际之时突然电话响起，原来是黑群领袖秘书出于报答杰拉鲁多小队队员的救命之恩，竟然背叛了自己一直爱戴的黑群领袖，冒着生命危险劝大家逃跑保命。她告知杰拉鲁多队员，黑、白两群已经集结了大量兵力随时准备进攻小岛，希望大家能迅速逃离，可惜话并未能讲完，便被人强行终止，不知她是否已遭毒手。

任务	敌全灭
限制时间	30分钟

★战斗要点　又是以前出现过的地图，应该不会迷路，并不用走很远的路去寻找敌人。敌人有是分批出阵，前几批敌人中没有精英，实力一般可以轻松胜之。最后一批比较棘手，不单是大队人马，而且其中还有几个实力超强的精英人物，稍有不慎便会有队员阵亡，在最后一批出现的敌人中，黑群、白群各有“炮手”一名，请优先消灭。



消灭了杂鱼后，黑群的领袖终于现身，他似乎已经完全忘记了面前的是曾经对自己忠心耿耿，以死相报的部下，一上场就是对女秘书痛下杀手来扬威立腕。但好在有杰拉鲁多小队队员迪波鲁特出现及时相救，其他成员则是合力挑战雄壮的黑群领袖，作为小队领袖的杰拉鲁多更是一刀砍向领袖的面门。

决战！黑踊る舞台

战场上到处都是硝烟，到处都是战斗，整个小岛成了不折不扣的修罗场。吉恩父亲制造的防卫战斗机器人这次是大派用场，每台周围都聚集了大量的黑白战士，随着战斗的激烈化，小岛上竟然发生了小规模地震，由此可见本场超级大战的惨烈程度。而杰拉鲁多小队自然是负责与黑群领袖对抗，双方一番理论后，并不能达成共识，因而解决目前问题的唯一方法途径，只剩下了武力……

任务	击破サリヴァン
限制时间	无

★战斗要点　BOSS有三管血，每管血状态下都会有不同的行动：红血状态时远程攻击，但行动比较迟缓，不用担心；黄血状态时会使用一招类似地震的范围攻击；蓝血状态时则采用普通攻击加必杀攻击。消灭杂鱼会掉落补充体力的物品，而且不会消失，可以留到体力不足时服用。对应BOSS的三种状态要采取不同的打法，红血状态时，可以快速接近BOSS杀入敌阵，然后使用周围吹飞道具，可以消灭大部分杂兵并将BOSS打至下一个状态；在BOSS黄血状态时，不要接近它，可以在远处消灭杂兵打出物品；BOSS的蓝血状态最难对付，而且周围还会有发射“气功波”的杂兵，这时需要打一场漂亮的运动战，BOSS会紧紧跟随，必须利用时间差消灭杂鱼，在体力不足时候要抽时间服用刚才准备好的“加血物品”。在战斗开始前最好准备好体力为零时自动复活的道具，以备不时之需。



自古以来邪不胜正，失败的黑群领袖也因此大彻大悟。在他的强烈要求下，杰拉鲁多吸取了他的记忆，原来他们两人很久以前就是好友，并且黑群领袖也曾经吸取过杰拉鲁多的记忆，但并未找到解决对付人类灭绝的方法，只是发现杰拉鲁多相信未来，始终不放弃希望。



大战之后，杰拉鲁多正式宣布小队解散，队员们都是“有美”相伴，而杰拉鲁多则是带着美女婕内一起，同黑群领袖一起展开新的探索。

记忆表（杰拉鲁多）

名称	说明	出现条件
サリヴァン	杰拉鲁多得到的记忆1	完成吉恩篇
希望の胎动	杰拉鲁多得到的记忆2	在彷徨!梦幻的沙漠得到记忆コード
奇袭!ジェラルド队!	杰拉鲁多篇舞台1	看完サリヴァン出现
突击!灼热の入り江!	杰拉鲁多篇舞台2	完成奇袭!ジェラルド队
激战!黑の宫殿!	杰拉鲁多篇舞台3	完成突击!灼热 の入り江!
破坏!谜の电波岛!	杰拉鲁多篇舞台4	完成激战!黑の宫殿
离舰!疑念の飞行场!	杰拉鲁多篇舞台5	完成破坏!谜の电波岛!
彷徨!梦幻の沙漠!	杰拉鲁多篇舞台6	完成离舰!疑念の飞行场!
死线!鸣动の大地!	杰拉鲁多篇舞台7	完成彷徨!梦幻の沙漠!
决战!黑踊る舞台!	杰拉鲁多篇舞台8	完成死线!鸣动の大地!





身体服装表（ボディ）

名称	CP	效果
アクション	20	连续攻击回数增加
ショットパワー	15	特技的威力和效果时间增加
アームパワー	20	攻击伤害增加
グロッキ～アタック	15	容易将敌人打成眩晕状态
ファストムーブ	20	移动速度增加
クイックアタック	30	攻击加速
クイックアクション	30	攻击被打断后快速恢复
ゲージアップ	20	臂部气力上限增加
クイックショット	15	快速释放特技
モアチャンス	10	体力为0时自动复活
モアチャンス+	30	体力为0时自动复活
ドライブサクセス	15	コードドライブ的成功率上升
クイックドライブ	15	コードドライブ发动蓄力时间缩短
ブロックダメージ	10	减少受到的伤害
アンチグロッキ～	10	不易成为眩晕状态
ヒットポイント	15	HP上限增加
ヒットポイント+	50	HP上限再增加
アサルトバッシュ	80	防御时バッシュ的攻击力增加
アサルト超ダッシュ	80	攻击力增加
フィートパワー	80	主人公固有技攻击上升
コードスロット+	100	追加一个エクステンションスロット
レジストダメージ	30	防御敌人攻击能力加强
レジストダメージ+	150	进一步强化防御能力
使用道具		
エナジードレイン	25	给予敌人伤害同时自身回复体力
マイト.ディザスター	15	自己周围敌人全部吹飞
ブラストキャノン	20	命中的敌人被吹飞
キュアスフィア	20	自身与己方的HP与手臂能量全恢复



作为反恐题材作品，SOCOM系列一直在欧美玩家中拥有绝高人气，是PS2主机上为数不多的能和XB的HALO相提并论的射击游戏（那个什么“杀戮地带”还是先休息一下吧）。自从10月11日发售以来，欧美各游戏网站都给出了9分以上的评价。本作高度模仿真实作战，支持16:9宽屏幕，支持网络和LAN 对战,而且目前不对应金手指。所有喜欢 FPS 的玩家们一定不要错过。如果各位不知道与队友“合作”的意义，那请做好牺牲N次的觉悟吧。这是笔者用无数鲜血换来的答案。

SOCOM 3
U.S. NAVY SEALS

PS2	本刊译名：海豹突击队 3			
第一人称射击	SCEA	2005.10.11	49.95美元	记忆容量499K
	DVD-ROM	美版	1人(支持联网)	17岁以上

基本操作

左摇杆	控制角色移动（按下L3为切换开火方式）
右摇杆	控制准星／调节视角（按下R3为装填弹药）
△	卧倒／起身；退出
○	战术指令
□	跳跃；（开始菜单中）读取最近执行的任务
×	捡起武器；制服敌人；确认
十字键	上下控制准星的焦距，左右控制角色向两侧偏移
L1	武器快速切换；（驾驶时）倒车，减速
R1	开火；（驾驶时）加速
L2	快速下达指令（用准星指定行动的地点）
R2	选择武器
Select	查看详细地图
Start	游戏暂停，各种选项

进入游戏

玩家在MAIN MENU中创建一个属于自己代号（默认的主人公的代号是Specter意思是“幽灵”），然后选择Campaign中的选项即可。

New Campaign	开始新游戏
Resume Campaign	继续上次游戏
Mission Redeploy	重温以前通过的某一关卡
Lode Saved Game	读取存档

武器介绍

主武器（Primary Weapon）——在作战时，步枪和冲锋枪是最主要的武器。最常用的是M4系列突击步枪和狙击步枪，有的时候也会用到MP5、UZI等冲锋枪。一件主武器可以搭配两个附件，有消声器、瞄准镜、夜视仪、榴弹发射器等。

副武器（Sub Weapon）——游戏中的副武器是手枪，一般是9毫米口径的。恐怖分子则拥有Desert Eagle等大威力手枪。

手雷（Grenade）——手雷是近距离消灭敌人的好选择。在投掷时注意角度和轨迹，不要投得过远。

地雷和炸药（Claymore / C4）——这两者都是大威力的杀伤武器。定向防步兵地雷可以同时杀伤多个敌人，而C4则是爆破敌方目标的重要道具。

激光定位仪（Designator）—— 使用这种先进的定位系统，可以引导我方轰炸机对敌目标成功实施爆破。是对付敌坦克等厚装甲目标的最好选择。注意瞄准目标之后要一直锁着不放，否则炸弹不会来，还有就是不要瞄着离自己太近的地方。（……）

作战注意事项



一般来说，要在残酷的战场上生存下来，除了和同伴配合之外，自己的适应能力也十分重要。本游戏中我方与敌方的AI都很高，所以最有可能成为累赘的人其实就是你自己。在作战时，需要注意以下几点：

1、在执行任务时，为了尽快赶到目的地，有时必须借助交通工具。车的四周都可以上去，但是只有坐在驾驶位才能开动。在上车后最好等队友一起上来再开，否则把队友轧死的话可就糗了……

2、消灭敌人之后，可以拾取敌人的武器。走到武器的位置，当画面中显示“Pick Primary (sub)”的时候，按×键就可以更换武器。和CS类似，有的武器需要从敌人那里缴获之后才可以使用。

3、敌人或者我方人员死后，尸体在一段时间内不会消失。如果是隐秘作战，那么最好不要让敌人发现同伙的尸体，走到尸体旁按×键（显示“Carry Body”），可以把尸体扛起来，找个隐蔽的地方按×键放下。

4、有的敌人会在战斗中缴械投降，这时不要杀他们，走到他们身边按×键，用手铐把他们制服（Restrain）即可。有的关卡专门要求逮捕敌方某个人物，要是杀了他们的话任务就失败了。

作战准备



在开始行动之前，玩家需要对任务进行了解，并且做好准备。Briefing是任务的执行背景，Mission Info是任务的具体内容，Intel Database中提供一些和任务有关的我方及敌方人物的信息。而后面一项Armory则是调整装备。玩家可以更换主副武器和配件，一般来说，默认的武器比较好用，此外也可以根据任务的不同性质更换装备。注意武器的几项主要信息：Load是重量，Accuracy是准确程度，Volume是开枪时的响声大小，Fire Range是射程。注意组合配件之后的武器重量，如果过重的话会影响作战。一切设定完毕之后，选最后一项Deploy就可以出发了。

目标任务和附加任务

在游戏时，本关卡的目标任务（必须完成的任务）用金星标记在屏幕右上角的雷达上，按Select可以查看行进路线。另外还有一些附加的任务，完成后可以提高过关评价，用银星标注，这些任务还是尽量完成比较好。在游戏的时候，一定要时常查看地图确认目标。



小队作战

在战斗中，四名战士被分为Alpha小队（前两人）和Bravo小队（后两人）。按〇键打开指令菜单，先选择指令下达的对象，然后选择具体指令。

Deploy	散开	Action	行动
Fire at will	自行开火	Hold position	原地待命
Follow	跟随自己	Hold fire	停火
Move to	移动	Regroup	重新分组
Breach	突破	Escort	护送
Overwatch	掩护	Cover target	掩护目标
Clear area	清理场所	Get down	全体卧倒
Mount	乘车	Dismount	下车

行动代码

在军队中，由于字母B和D在发音时容易混淆（学校里常做选择题的同学应该深有感触），所以A～Z的26个字母代码都是用一个单词来代替的。这26个字母指代的是任务中要经过的地点。全部代码如下（北约集团通用军事代码）：

A：Alpha / Able	B：Bravo	C：Charlie	D：Delta
E：Echo	F：Foxtrot	G：Golf	H：Hotel
I：India	J：Juliet	K：Kilo	L：Lima
M：Mike	N：November	O：Oscar	P：Papa
Q：Quebec	R：Romeo	S：Sierra	T：Tango
U：Uniform	V：Victor	W：Whiskey	X：X-ray
Y：Yankee	Z：Zulu		



↑在战斗中，指挥小队配合作战可以达到事半功倍的效果。按〇键打开指令菜单，



↑按SELECT键打开任务地图查看任务位置，然后和队友一起赶过去。

行动地点：北非
行动代号：环球之怒

AREA OF OPERATION: NORTH AFRICA
OPERATION: GLOBAL FURY

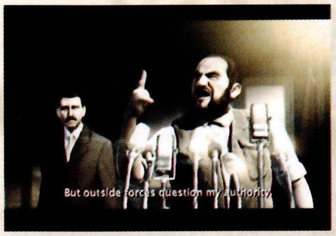
北非某国的反政府军事武装组织NAPF的头目Mahmud自立政府割据一方，利用煽动民族仇恨的手段组织叛军向政府军及维和部队进攻。由于叛军拥有坦克和防空导弹等重型武器，加上政府军镇压不力，战局逐渐陷入困境。现在叛军正准备向政府军退守的主要城市发动攻击，US Navy SEALS的任务就是切断他们的补给线，配合政府军发动返攻，将Mahmud绳之以法。

MISSION 01 DEEP STRIKE

在叛军盘踞的地区，也有当地反抗组织的游击队活动。Specter等人需要和他们联系，并制订计划消灭叛军在当地的一个据点，最后将无线电发射塔破坏，使叛军之间的联系中断。

主要任务
- 与反抗组织会合
- 偷袭敌运输车队
- 清除敌据点
- 破坏敌无线电发射塔
- 与反抗组织领导者会面

想不到游戏的头一关就比较全面地考察了玩家们的特战技能。在一开始时，我方有2辆吉普车，按照雷达上指定的位置去寻找游击队的联系人就可以了。路上会遇到两辆叛军的车，正好拿他们练练手。与游击队会合后前往埋伏地点，等运输车队到来之后发动袭击。先干掉有机枪的小车，然后用火箭筒将后面一辆卡车轰掉。（因为它会先逃跑，一旦放跑了的话任务就失败了）前面的卡车上的敌人会下车抵抗，这时向小队下达“Clear area”的指令，把残匪收拾掉就可以了。清除敌人后不要急着走，还有第三辆卡车开来，干掉它得到额外奖励。然后驱车驶向敌据点附近，在不打草惊蛇的情况下步行绕到据点后门，进入银星标记的有电台的小屋把电台破坏（否则敌人大批增援，我方陷入苦战），然后清除所有的敌人。接下来开车去往无线电发射塔所在的山上，清除掉敌人之后炸掉发射塔（在塔附近有安放炸药的提示，按×键放置），然后顺路找到反抗组织领导人就通关了。





MISSION 02 ESCALATION

反抗组织在攻打叛军把守的一座城市，但是久攻不下。为了防止叛军的重型武器进入部署范围，必须炸毁城边河上的一座桥梁，随后会同游击队一起打破城门，最后摧毁叛军在城内的补给仓库，切断叛军的后援。

主要任务
- 破坏桥梁，切断敌方增援
- 帮助反抗组织打开城门
- 炸毁敌人的储备物资

任务一开始，全员朝指定的那座桥的方向行进。途中我方有一架直升机被击落，把逃生的飞行员营救出来。之后到达大桥附近，遇敌方坦克增援。这时激光定位轰炸派上用场了。炸掉坦克之后扫清远处的机枪手，在桥上设置炸弹。爆破成功后赶向城门附近，帮助游击队消灭门口的敌人。NAPF在这里屠杀了许多无辜市民，为这些不幸的遇难者报仇吧。但是城里还有一部分平民没有被杀害，把他们从叛军手里解救出来。穿过城区到达敌人的仓库，小心机枪，把敌兵打干净之后设置炸药，炸毁仓库后完成任务。



MISSION 03 RIPOSTE'S PRIMER

叛军在失去补给之后，战局的主动权逐渐向我方转移。为了配合政府军队CHA的行动，SEALS必须摧毁NAPF设置的防空导弹。由于这次任务十分机密，因此必须在夜间执行。

主要任务
- 炸毁敌人的防空导弹（共4处）

因为是夜间作战，所以武器上最好装备夜视仪（默认装备）。用十字键调节节准星焦距时间可以看到绿色的

夜视仪界面，这样可以很容易地在比较远的地方消灭敌人，而敌人不容易辨别你的位置。侵入敌方导弹基地时要注意，先干掉守卫，破坏电台之后敌方就不会增援了。和上次炸桥不同，导弹是用C4炸毁的，在安装炸药后有4秒钟的时间撤到安全地带，不要炸到自己。除了摧毁4处导弹之外，还有2个附加任务：调查敌人导弹的类型（在第一处导弹的地方），以及摧毁一座敌人的防空高射自行火炮。

MISSION 04 IN THE BALANCE

在叛军失去防空能力之后，我方的反攻开始了。CHA部队取得了几场战斗的胜利，但是叛军准备向一座兵力较弱的城市反扑。在主力部队到达之前，SEALS必须协同当地的CHA部队抵挡住敌人的进攻。

主要任务

- 守卫CHA据点，消灭来犯叛军

这一次是惨烈的守卫战。给三个部下配备重武器，前往友军据点之后立刻占据重机枪的位置，瞄准敌人射就可以了。有一些敌人会从你的射击死角摸过来（从雷达上可以看到），这时放下机枪，用自己的武器消灭他们。注意敌人的汽车和坦克。汽车可以用机枪打爆，坦克需要像Mission 2 里一样用激光定位消灭。干掉一拨敌人后，另外一个据点会遭受袭击，立刻跑到那里去支援。如此反复多次消灭敌人之后，HQ会要求你到某处把残余敌人消灭。那里是一个埋伏圈，冒冒失失趟进去的话必死无疑。此时需要从城头摸上去，把埋伏在那里的敌兵逐一击破。等我方有自行火炮来支援时，敌方会出动一辆坦克。用激光定位炸掉它，清除敌人后过关。



MISSION05 DAY OF RECKONING

Mahmood和他的叛军在反扑失败后大势已去，被CHA围在了城内。SEALS的任务是生擒这个恶贯满盈的战犯。与此同时，一位名叫Marcy Raines的使馆人员也被围困在城里，所以突击队员们还得把她救出来。

主要任务

- 营救Marcy Raines
- 搜出并逮捕Mahmood

这已经不是第一次城内战了，所以大家应该有了一定的经验，注意敌人的位置，通过听觉辨别他们的方向。（用耳机接电视的话效果最好，要是电视只有单声道的话……那就算了吧）找到Marcy Raines之后把她拷起来，然后命令她“Follow”，她就会乖乖地和你走了。（有这么解救人质的么……）把她带到安全地带送走后继续寻找Mahmood，但是晚了一部，他提前逃走了。

于是任务改为逮捕他的副官Sarwat（倒霉的家伙）。他起初不肯投降，而杀掉他就算失败，所以要抓这家伙得靠RP。先清除他周围的敌兵，然后从后门包抄进去，他就会放下武器了。



MISSION 06 WAKE OF THE FALLEN

虽然上一次让Mahmood跑掉了，但是被俘的副官Sarwat交代了他的藏身之处。他乘坐的直升机在某地区坠毁，但是有足够情报证明这不过是障眼法而已。Mahmood应该就藏在附近的某个村子里，这次一定要把他找出来，送到审判台上。

主要任务

- 搜出并逮捕Mahmood

本关基本上没什么太难的地方，只要把这些地区逐个搜查一遍就可以了。注意敌人的伏兵。第一地区搜寻完毕后我方会支援一辆装甲运兵车，然后开进某个村子，把藏匿在村里的残匪清剿干净，并且找到藏在村子中的Blueprint 和Map。最后Mahmood在村子旁边的一个地下室里被发现了，他想用100万美金收买SEAL队员来换取自己一条生路，但是……反正抓了他这美金也不会跑到别处去，所以各位大兵还是正义凛然地把这个独裁者捆了起来……



CHECK! 后记

SEALS在北非地区执行的“环球之怒”计划取得了成功，军事独裁者Mahmood终于恶有恶报，以战争罪犯和种族屠杀凶手的名义被送上了审判台。这段虚构的剧情使人联想到2003年伊拉克前总统萨达姆在老家的地窖里被捕的一幕。当时抓获老萨的121特遣部队中，就有从SEALS里选拔出来的高手。美利坚人的自我优越感十分强烈，哪怕在游戏里也不例外。

行动地点：南亚
行动代号：连锁闪电

Area of Operation: South Asia
Operation: Chained Lightning

一艘澳大利亚的货轮在孟加拉湾被劫持了。根据英国情报部门的消息，劫持者是当地的海盗，被称作“Fist and Fire”的组织。这些人劫持的货轮上装载有地对地导弹，可以搭载核、生、化弹头，如果被这些匪徒滥用的话，后果将不堪设想。SEALS担任了这一次在南亚的侦察任务。（奇怪的是，这些危险的导弹为什么让民用船只运送，还没有专门的军队护卫呢？经过推论，最大的可能就是——这是一艘走私军火的黑船，孟加拉匪徒们的行径也不过是黑吃黑而已……）

MISSION 01 NAUTICAL SALVAGE

被劫持的货轮是Breakneck号（瞧这名字起的，“折断脖子号”……怪不得那么倒霉），现在被Fist and Fire的匪徒们藏在某处。SEALS的任务就是查找这艘船以及船上军火的下落。根据总部的信息，在当地有一位代号叫Magpie（喜鹊）的内线，只要联络到他，就可以查到要找的东西。SEALS的队员按照执行任务的惯例，除了队长Specter和副队长Jester之外，其余2

名队员被替换成懂孟加拉语的新成员，他们的能力也和沙漠行动中的二人稍有不同。

主要任务

- 侦察海岸附近地区，搜寻失踪船的下落
- 与Magpie会合

一开始的时候，我方人员乘运输艇沿途探路，遇到敌人不要和他们发现正面争斗，躲着走就可以。按照任务地图标记的路线到一处有铁丝网的浅滩，随后弃船步行。Breakneck号就在那里（这船的名字果然没起错，真被折得不成样子了），注意敌人的埋伏，把拦路的家伙们清理干净后向船舱内行进，最后找到了船舱里放导弹的地方，但是为时已晚，匪军已经把它们拉走了。随后沿途赶到一处地方，却看到一个穿着当地衣服，一脸委琐相的大叔，原来他就是Magpie（怎么看都不像喜鹊呀）。与他会合之后本关卡就通过了。

MISSION 02 FRIEND OR FOE

Magpie告诉大家，匪军把导弹都运到某个地方藏了起来，只要向他村子里的居民打听打听，就可以得到信息。此外敌人的雷达系统始终是消灭他们的障碍，假如能把它找到并摧毁的话，收拾这些匪徒的工作会变得容易许多。

主要任务

- 从村民那里收集信息
- 保护Magpie的安全
- 破坏敌人的雷达系统
- 完成任务后安全撤离



只要和Magpie一起去找村民谈话，就会得到一些有价值的消息。但是匪兵们也在村子里来回晃荡，原来他们不但做海盗打劫商船，还向当地的老百姓强行收取保护费，平时就像螃蟹一样在村子里横着走。一旦被他们发现的话情况可大大的不妙，4名队员好歹能自保，Magpie却禁不住几枪，他一挂可就全完了。所以我方人员最好配备高精度的瞄准镜，在远处把敌人狙掉比较保险。和村民交谈时要注意，他们中有的人是匪军派来的内奸，一旦大声叫喊的话就会把敌人引来，所以该怎么办大家自己看着来吧。在收集了足够信息后，大家沿山路来到匪军的无线电通讯地点，把它捣毁之后回到村中，却发现周围是一片火海。谁知匪军已经得知SEALS来过这里，居然丧心病狂地血洗了村子。这时候没什么好犹豫的了，把他们全部干掉，以告慰那些向咱们提供信息的无辜之人吧……随后和Magpie分手（可不用再带着这个累赘了），沿水路摸到匪军暗藏导弹的地方，先用重武器清光所有闲杂人等，再在导弹那里埋好炸药，轰的一声之后，任务结束了。

MISSION 03 HEART OF THE FIST

匪军的残忍让所有SEALS成员发指，现在唯一能够做的就是清剿这些土匪，解救这里受苦的人民。俗话说“擒贼先擒王”，必须活捉他们的头目，才能给这些匪徒的精神造成巨大的打击。

主要任务

- 确保海滩和附近地区的安全
- 搜寻并逮捕Hari Raman
- 进入Breakneck号船舱
- 营救Breakneck号的船长和大副

首先要驾驶快艇赶向目的地。沿途的匪徒可打可不打，然后进入山麓地带。敌人隐藏在树丛里，突然发动袭击，会让人措手不及。这时候要小心谨慎地向前走，看到敌人之后尽量在远处干掉。在途中的一个小山洞里还藏着匪帮的二号人物，如果能活捉他的话，也是一件不小的功劳。如果不喜欢这样做把他干掉也无妨。再往前走就是那艘破船了。先到船舱里拯救船长和大副，（救人方式和上回一样，给人质戴手铐，大汗……）然后摸到匪首Hari Raman的房间，干掉其他守卫后，这个老家伙会乖乖投降，想一想在整场战役里都没有几个投降的士兵，这家伙做土匪头，还真靠不住啊。（笑）



CHECK! 后记

说实话，SEALS因为自己行动泄密而导致村子被血洗的剧情，给人留下了深刻的印象。这帮闲着没事情到处见义勇为的“正义使者”们会对自己的行为负责吗？说起来，前两天从新闻上看到，孟加拉国政府对于《SOCOM 3》中关于南亚的描写十分不满，已经向SCEA提出了抗议，并且保留进一步行动，包括诉讼的权利。

行动地点：波兰
行动代号：冬日暴风

Area of Operation: Poland
Operation: Winter' s Tempest

在寒冷的波兰，这个10多年前第一个从东方阵营“和平演变”的国家，由于多年来经济一直不景气，人们对政府越来越不信任。这时候一个叫NSO的组织募集了一群雇佣兵，并且秘密研制化学武器。据说他们在使用活人进行实验，新的毒气只需要7秒就可以致人死命。如果这种武器被他们用来进行破坏活动，那将造成重大的人员伤亡。考虑到最近针对西方的恐怖袭击日益频繁，美国政府决定派遣SEALS的Specter、Jester与两名波兰特种兵（来自波兰特种部队GROM）共同侦查NSO的情况。

MISSION 01 NIGHT CRAWLER

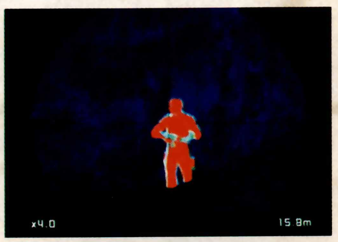
本关卡的任务是侦察。目标是NSO一名叫做Fat Cat的成员在风车磨坊附近的住宅。我方人员要在敌人没有察觉的情况下摸清这一带的地形，潜入该住宅并安装监视装置。因为这次行动是绝密级的，所以一旦被敌人发现并拉警报就Game Over。

主要任务

- 侦查风车附近地形
- 侦查NSO所在房屋附近地形
- 在NSO房内放置窃听设备
- 绝对不能被敌人发现

为了做到最好的隐蔽效果，我方人员全部换上了狙击手迷彩，并且配备了带有消声器和热成像高倍瞄准镜的SR-25。为了不被敌人察觉，在狙杀敌人后最好把尸体搬到隐蔽的地方。不过也有另外一个方法，按照地图上的路线把沿途的敌人一个不剩地干掉，就没有后顾之忧了。由于体温的原因，敌人热成像红外瞄准镜下呈现出红色，所以瞄起来并不难。如果技术好的话可以把这些敌人统统爆头。清除掉外面所有敌人后，再摸到住宅附近，透过窗户将里面的敌人狙掉，然后就可以进去安装窃听器了。在屋内的电脑和电话前按×键，在原地等待几秒就安装完毕。装完窃听器之后赶到撤退地点，任务完成。





MISSION 02 STATE SECURITY

本来这次的侦察任务是十分成功的，谁想到NSO先发制人，绑架了波兰总统的夫人。根据可靠情报，总统夫人被暂时囚禁在一个码头，这一次拯救人质的任务理所当然地交给了SEALS。据说NSO的化学武器也在那个码头，在营救人质的同时要查明这些武器的情况。

主要任务

- 查找敌化学武器的位置
- 营救总统夫人
- 阻止残余敌人的逃离

一开始按照地图上的路线来到码头就可以找到人质。干掉看守的卫兵之后夺取敌人的汽艇逃走。不知道为什么，这次拯救人质不用上铐子了，总统夫人会很配合地跟你走……难道是美国政府特意叮嘱过？一定要保护好夫人，然后按照地图上的逃生路线七转八转，从下水道进入一座大楼。留神出现的伏兵，好在他们并不攻击总统夫人，所以在还击的时候保护好自己就没什么问题了。走到重点后会有人接应，护送夫人离开。SEALS负责扫尾的任务，把剩余的NSO消灭掉。敌人有



两辆面包车准备逃窜，要拦住他们的话可以用路边的汽车堵道，然后远距离歼灭即可。

MISSION 03 RETRIBUTION

SEALS成功地营救了总统夫人，随后的任务就是逮捕NSO的重要任务Fat Cat，此人的真名叫Bodgan Kurasz，为NSO洗钱并且提供军火交易。从他的身上可以挖出许多情报，所以一定要活捉。根据情报，他隐匿的地点附近布置了敌人的重兵，所以在逮捕他之前必须把这些地区的敌兵全部清除掉。

主要任务

- 清除附近地区的敌人
- 寻找并逮捕Fat Cat

一开始选择的时候配备高倍瞄准镜。任务地点一开始是上次秘密侦察过的地方。但是敌人配置和上次不同。虽然这回即使敌兵拉了警报也不会Over，但是由于敌人数量太多，所以还是把他们暗杀掉比较好。按照顺序清理磨坊、住宅和废墟的敌兵，注意敌人有2辆汽车，不要让他们撞到，提前把司机或者机枪手狙掉。清理完废墟之后发现了密道，沿路来到一处秘密矿井，这里面的地图分上下几层，地形十分复杂，敌人众多，按照屏幕上提示的行动代码行进的话比较好。把这里清理完毕之后，就可以从出口沿着铁路前往Fat Cat的藏身处了。注意路上的伏兵。这些家伙因为穿了防弹衣，防御力都巨高。如果你的爆头技术不好的话，就只好一步一步小心前进了。最后消灭掉Fat Cat的贴身卫兵，他就会投降。平心而论，这一关是整个游戏里最冗长的，而且难度相当高。所以一定要有足够的耐心才能通过。



MISSION 04 WATER LOGGED

我们从Fat Cat口中得知，NSO的毒气已经研制成功，但是由于近来连日暴雨引发的洪水，NSO不得不推迟恐怖袭击计划。SEALS要趁这个时候摸清NSO主谋Krzysto和毒气的研制者Mironova博士的情况，以便把他们绳之以法。侦察任务和上一次一样是绝密的，不能被敌人发觉。在侦察完毕之后即刻撤离，不能打草惊蛇。

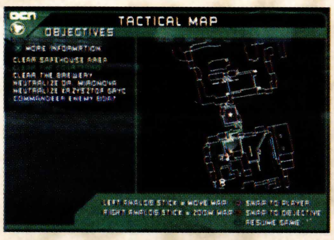
主要任务

- 侦查Dr. Mironova的情况
- 侦查Krzystof的情况
- 侦查完毕后迅速撤离
- 绝对不能被敌人发现

这次的侦察是在洪水泛滥的市区进行的，实际上就是绕着这个街区走一圈。大家照例可以用红外镜瞄准敌人，一枪爆头。按照地图上标注的路线小心推进，遇到敌人就将其狙毙，只要你枪法准，基本上没有什么难度。但是由于队员们的身体一半在水里，瞄准时要等一段上才能把枪端稳，所以请拿出狙击手的耐心吧。发现Dr. Mironova之后不要惊动她，继续沿河流行进。注意敌人的巡逻艇。如果大家不习惯狙击移动目标的话，就在它开过来的时候按△潜水躲过。绕到另外一头发现了Krzystof，同样秘密地躲开。最后出现的几个敌兵移动方式有所变更，如果瞄不准脑袋的话就朝头胸部一带连射，3—5发子弹就可以将其击倒。最后从指定地点撤退，任务完成。

MISSION 05 BREWED CHAOS

上一次的侦察行动非常成功，Krzystof和Mironova已经成为瓮中之鳖，现在到了NSO一决胜负的时候了。以“维护世界和平”为己任的美国政府不



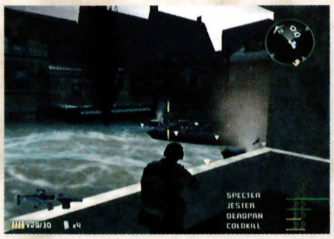


愿意让外界知道它介入波兰地区反恐的事实，所以把歼灭恐怖分子的任务全权委托给SEALS。（4个人VS几百名敌兵……）此外波兰政府也向SEALS下达了逮捕Krzystof和Mironova的命令，但是考虑到他们可能会负隅顽抗，绝对不能把这些危险分子放跑，所以在执行逮捕任务时可以把他们当场击毙。

主要任务

- 清除NSO据点内的敌人
- 清除中庭周围的敌人
- 清除制酒厂内的敌人
- 逮捕或消灭Dr. Mironova
- 逮捕或消灭Krzystof Gryc

真不明白为什么不趁上次侦察的时候把他们两个干掉，而非要等到敌人摆好阵势让我们去闯……SEALS四人组故地重游，但是这一次不再Cosplay合金装备里的Snake，而是变身成Rambo大叔，过上一把《第一滴血》的瘾。但是……总觉得这次行动更像是《黑鹰坠落》……SEAL队员们一开始要清理上次侦察的住宅，消灭里面的敌人。注意这次会有许多敌人从水中冒出来发动袭击，有的人则趴在房顶上放冷枪。这些恐怖分子真不愧“恐怖”这个称号，仿佛个个都接受了Genome改造一般，皮又厚枪法又准。所以还是用隐秘+爆头的战术来对付他们吧。清理了房子之后翻越栏杆到达一座废弃的制酒厂，实际上这里是NSO的毒气实验室。Mironova和她的部下正躲在那里。反正这个女人又老又丑（在Poland这章一开始的CG里就见识到这位欧巴桑的风姿了……呕……），留着也是祸害，干脆一枪解决算了。清除这里之后，剩余的敌人会朝这儿疯狂反扑。总部让各位战士们死守，一个“Good Luck”就把大家打发了。没办法，为了活命，守就守吧。敌人突袭的方向依次分别是东北—东南—西南—东北。在南部和北部分别有重机枪，可以用它们来对付来犯的敌人。有的家伙像神风敢死队一样开着枪拼命向前冲，一定要从远处把他们干掉，否则三位部下很可能小命不保。最后一批敌人从房顶向下突袭，NSO的头目Krzystof Gryc也在其中，一定不要放过他。把这些残匪清剿干净之后，漫长而艰巨的任务终于完成了。





CHECK! 后记

神勇的海豹突击队又一次出色地完成了维护和平、打击恐怖主义的任务。假如不把NSO的成员一网打尽，他们很可能从那些在东欧经济衰退中对社会产生反感的人里继续招募力量，再一次翻身。为什么东欧国家在社会制度变更后并没有得到西方许诺的经济繁荣？为什么会有这么多人仇视美国这个世界上最发达又最主张“人性”的国家？SEALS的队员们年年反恐，但是恐怖主义的根源究竟在哪里呢？这个答案也许只有大家自己才能找到。——END

SOCOM常用武器图鉴

在无情的战场上，武器是唯一能够陪伴你战斗到最后一刻的最忠实的伙伴。在这一次行动中，我们会面临什么样的战局，和我们手中的武器有着直接的关系。

XM8

美军下一代主战突击步枪，以轻便的树脂枪身和灵活的改造性能位居新一代步枪之冠。此枪从2005年夏季开始列装美军部队，以替代现行的M4。



M16A2

M16家族中现在人气虽然不如M4，但是仍然是现在美军的制式装备。本枪以远距离的高精度著称，和AK47一起并列为六大名枪之一，也是本作主角常用的武器。



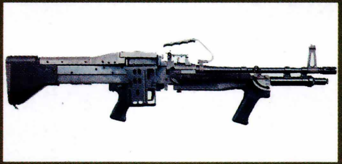
M40A1

以置对手于死地的准确度而出名，这种手动单发的狙击步枪是由海军陆战队的枪械专家手工制作的，在品质方面不存在任何问题，许多优秀狙击手都喜欢用它。



M60E3

蓝波大叔和阿诺州长的招牌兵器，肌肉男专用。作为重机枪，它的口径不算大（7.62毫米），但是在战场上的威力却很惊人。此外它的重量会导致行动的不便。



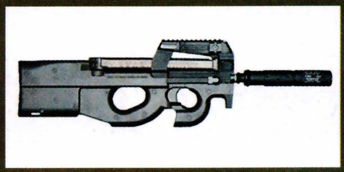
HK MP5

世界上50多个国家的军队和警察组织使用的武器。德国HK的产品一直很优秀，由于它连射的准确性十分好，所以十分适合近距离作战，在反恐行动中经常出现。



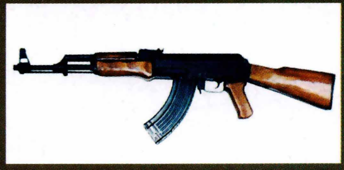
P90

比利时FN生产的单兵自卫武器，威力不弱而且装弹量多出其他冲锋枪数倍，在长时间连续作战时节省了Reload的时间，这在战场上可是人命关天的大事。



AK47

王道之枪终于登场，世界最早的突击步枪之一，近60年来一直长盛不衰。以其廉价的成本和极高的可靠性闻名，只要瞄准敌人上半身，最多三枪即可秒杀。



Claymore

从越战时就使用的定向地雷。设置后向敌人的一面在爆炸时发射出无数小钢珠，其威力足以把敌人打成马蜂窝。这个东西在许多游戏中都出现过，眼熟吧？



在游戏开始的时候，只能选择Ensign和Leutenant两个难度，在通关一次之后，会追加Commander难度，再以这个难度通关才能获得后面的Captain和Admiran难度。在所有难度都通关后，可以解开游戏中锁定的隐藏内容，包括使游戏中的反面人物成为同伴、追加新武器、音乐欣赏等内容。

□文责/猴子



基本操作

按键	功能	按键	功能
左摇杆	人物移动	右摇杆	视角控制
□	普通攻击	△	特殊攻击
○	偷窃、抓取	×	跳跃
L1	使用特殊技能/道具	L2	使用特殊技能/道具
R1	加速跑	R2	使用特殊技能/道具
L3	显示路标	R3	望远镜
SELECT	道具菜单	START	游戏菜单

PROLOGUE Beginning of the End

The Cooper Vault



沿着斜坡向下走，跳上一辆废弃卡车的顶部，前面有一条钢索通往对面的高台，钢索上有蓝色的闪光标记作为提示。向钢索跳过去，在空中按下○键，库巴就会降落在钢索上。沿着钢索走到对面，继续向左走过屋顶，滑过另外一条钢索，沿着山壁的边缘跳到对面。伙伴们会把一座铁塔推倒形成通路，这样就能继续前进了。

从活塞跳到上层，然后跳下到通风口。伙伴们发射导弹炸开了通风口，跳下去打破通道中的木箱可以得到金币，并且小心地跳过地面上的电流。在通道尽头打破排风扇进入实验室。沿着铁管向前，伙伴们会为库巴解除挡路的电流障壁。在铁管的尽头跳上右边的电梯顶部，并且等待电梯一直升到顶层。

从前面的钢索来到对面塔上，左边有一条很窄的道路。靠近墙壁按○键，库巴会紧贴墙壁沿着边缘走过去了。到另一边跳上活塞，让它把库巴弹上屋顶，可是库巴被敌人的探照灯发现了。跳过两条钢索到控制台，在控制器上用左摇杆输入密码1、2、3，解除了警报。

现在出现库巴面前的就是这次行动的目标：库巴家族世代相传的宝库。此时M博士出现并且向库巴发动了攻击。本特利及时上场，暂时击退了M博士，并且引导库巴逃离这里。跟着本特利一路往回跑，在即将成功逃离的时候M博士驾驶巨型机器人出现，抓住了本特利。库巴勇敢地面对机器人，但是也被抓住了，生命危在旦夕。这时一幕幕往事在他眼前浮现了出来……

库巴是盗贼世家的继承人，在很小的时候，他的父母就被仇家所杀死。他在孤儿院中认识了本特利和穆雷，三个人组成了盗贼团。在一次行动中，本特利不幸失去了双腿，而穆雷也深深自责，离开了盗贼团。就在这个时候，库巴得到了关于自己家族宝库的消息：库巴家每一代的盗贼，都会把自己窃取的财宝放到一个宝库中，而这个宝库只有用库巴的手杖才能打开。为了能够夺回家族的财宝，库巴和本特利决定重组盗贼团。不过光凭他们两个人的力量是不够的，盗贼团还需要更多成员！

Hazard Room



在Hazard Room（训练室）中库巴能够学到很多有用的技巧。

按下墙壁上的两个开关中左边的一个，本特利会介绍关于“路标”的信息。首先用右摇杆调整视角，找到前面的蓝色库巴头像图标。接下来，按下L3键（左摇杆），就会显示出一个箭头路标，指向目的地。如果路标不在库巴的视野范围之内，可以注意看屏幕上蓝色圆圈的移动方向，它指示了路标的所在方位，根据这个提示，就能轻而易举地找到下一步要前往的地点了。按照本特利的提示逐一找到所有的路标，熟悉L3和右摇杆的应用。

接下来按下另外一个开关，学习一些基本的跳跃技巧。其实这一技巧在序章中我们已经多次使用过了。有蓝色闪光标示的地方就是可以落脚的地方，跳向落脚点，在空中按下○键，库巴就能落在上面。利用几个落脚点跳到对面的平台，然后再练习一下爬行。靠近低矮的通道，同样是按○键，库巴就能钻过去。完成所有的测试后，从出口离开。今后还会有更多的练习项目会被添加到Hazard Room中来。

Episode 1 An Opera of Fear

要重建盗贼团，就需要找到一些成员。库巴和本特利第一个想起的当然是穆雷。最近一次有关于他的消息表明他现在正在威尼斯，但是并不清楚他为什么要去那里。库巴和本特里决定前往威尼斯找到穆雷，不过威尼斯著名的黑帮老大奥克特维却是一个不能忽视的威胁……



Police HQ



首先进入的是基地画面。在基地中使用左摇杆的左右方向切换角色，当选中某一个角色时，画面上会显示出他当前需要做的任务。还可以选择进入“盗贼网”购买道具和技能在这里选中库巴，按下×键确认。

威尼斯的街道四通八达，多利用L3显示路标就不会迷路。街道和屋顶上有一些敌人在巡游，可以去打几个敌人挣一些金币。另外场景中还有很多东西可以破坏，也可能得到金币。第一个路标就在门口右边不远处的码头上。靠近路标，库巴会取出望远镜观察警察总部，也许在那里能够得到一些关于穆雷的消息。

跳上前面小船的布篷，借助弹力跳上前面水中的落脚点，然后一直向前跳到另外一艘小船，再弹上绳索爬到总部大楼屋顶，潜入警察总部。在囚室中库巴见到了老对手：德米特尔。这个家伙声称自己知道穆雷的下落，但是却不愿意帮助库巴，看来只能跟他讲讲条件了。这里会出现一些对话选项，先按○键选择“Cutting a deal”，然后再按△键选择“Distract the cops so he can get away”。库巴答应帮助德米特尔逃跑，交换条件是德米特尔找回穆雷。

从左边的桌子下爬进会议室，会议室中一片漆黑，库巴可以轻松地从中爬过去，只要不撞在警察身上就行。按照蓝色闪光的提示爬进办公室得到钥匙。此时会议室中的灯被打开了，不过电灯时亮时暗。顺着原路爬回去，要注意灯亮起来的时候一定要躲在桌子底下。灯亮之前电线会放出电火花作为提示。

爬回到囚室，用钥匙打开锁，还有一道密码锁需要解除。以顺时针方向缓慢地转动左摇杆，当手柄震动时马上停下来并且反方向转动，如此重复三次之后就打开锁了。接下来库巴按照协议吸引警察的注意力，让德米特尔逃跑。沿着前面的小船一直跳，在尽头遇到了穆雷。两人一起从下水道逃跑了。

Hazard Room



Hazard Room中增加了一些新的练习项目，建议大家还是学习一下。

项目一：空中垂下来一些铁钩，跳向它并且按○键就能用手杖钩住铁钩，跳到对面。接下靠近有蓝色闪光标记的水管按○键就能爬上它们。第三个练习是在墙壁上爬行，如果看到墙壁上有蓝色的闪光，就可以跳向它按○键，用手杖挂住并且跳上去。

项目二：从背后靠近一个敌人并按○键就能从它身上偷到金币，每个敌人一般都能连续偷取数次，有些还能得到一件宝物。接下来要练习的是按住R1键跑动，当敌人警觉时可以用这招逃跑。跑动会发出声响，惊动附近的敌人。接下来的练习是在敌人未警觉的时候从背后靠近，先按△键把它挑到空中，然后再按□键将它钩下来，这样就能直接击倒它。不过这一招也会发出响声。最后练习利用机关来打倒敌人。看准时机按下按钮，放下小船砸到敌人。

项目三：按下R3键（右摇杆）取出望远镜，本特利已经给它加上了照相功能。使用左摇杆调整角度，右摇杆调整焦距，给左上方空中的椅子照一张相。注意角度和焦距都必须正确设置，当光圈变为两个绿色的同心圆时按下R1，就能成功拍摄了。接下来再拍摄两个移动的敌人就能通过这项练习。

项目四：按下△键本特利可以放置炸弹消灭敌人。按下R3键可以取出麻醉针，瞄准敌人后按下R1键发射，将敌人麻醉后就可以大摇大摆地过去放炸弹消灭它了。另外本特利也可以从敌人口袋里偷东西。靠近敌人背后，按下L1键取出带有磁铁的鱼竿，就会自动吸住金币，然后再往后拉，就能将金币拉出来了。

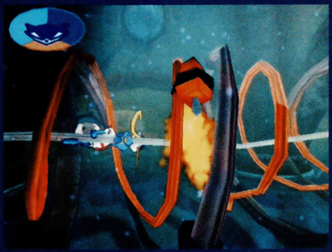
Octavio Snap

虽然找到了穆雷，但是他拒绝加入盗贼团。他说自己的灵魂导师：来自澳洲的巫师“咕噜”给了他一项任务，要他将城市中排放的污水变清，只有做到这一点之后他才能重回盗贼团。为了让他早日归来，库巴决定帮他完成这项任务。而城市中四处排放的污水似乎和奥克特维有很大的关系。



在基地画面选择库巴。出门后跳上屋顶，按下R3键取出望远镜观察一下四周，可以在城市中发现三个箭头。这些箭头指示的就是任务地点，箭头的颜色则表示了该任务对应的角色，蓝色表示必须用库巴来进行，而绿色的任务则属于本特利。这些任务并没有固定的先后顺序，只要来到某个任务地点就能触发它。首先到标有Octavio Snap字样的箭头处触发这个任务。此任务的目标是拍摄奥克特维污染城市水源的罪证。跟踪奥克特维，它每到一个水闸处都会做手脚，此时按照前面练习的方法取出摄像机拍照便可。跟踪的时候不能发出大的响动，也不能离奥克特维太远。这里要注意的是街道上还有其他敌人在巡逻，要小心避开。有些水闸靠近河边，要拍摄照片就必须跳上河中的小船，才能获得好的角度。最后奥克特维会登上摩天轮，跳向他乘坐的车厢并且按○键悬挂住，偷听他的电话，这个任务就完成了。

Into the Depth



库巴和本特利决定潜入奥克特维的住宅，两人找到花园中的一条垃圾通道进入。在这里可以选择是否进入立体画面模式，戴上红蓝两色镜片的立体眼镜并且按□键选择切换成立体模式，就能看到生动的立体画面了。如果你没有立体眼镜也不要紧，按△选择普通模式即可。

前面的门需要两个人同时按下按钮才能打开，当本特利数到三时按下○键就可以。如法炮制打开第二扇门，到了地下室。向前跳过木箱，然后沿着边缘爬到绕到对面，再跳上铁管。小心周围的火焰，在火焰喷射的间歇迅速爬过。再小心跳上水中的落脚点，不要落在火苗上。往前的道路被激光封锁了，利用激光上下移动的空隙走过去便可。最后爬过铁管，在一扇门前打倒守卫，按下按钮使水面上放下几个木箱让本特利跳过来。

前面的通道满是激光，小心地在激光的间隙中跳过，来到下一个房间。爬进矮洞，沿着通道一直爬行。在通道分为两条的地方选择左边，来到一个房间后找到开关开门让本特利进入。再经过一条有激光的通道之后，下一个房间中可以找到更多的金币和……守卫。

两人终于来到最后的电脑室。本特利开始侵入电脑，但是不慎触发了警报。这时要打倒敌人保护本特利继续操作电脑，诀窍是一边按住R1跑动一边攻击，不但能够更好地躲闪敌人的攻击，而且威力也更大一些。不要离本特利太远，随时注意击退企图攻击他的敌人。等本特利完成他的工作后，这个任务就结束了。

Canal Chase

现在只剩下本特利的任务了。回到基地（有黄色S字样箭头指示的地方）切换成本特利。来到任务地点之后，本特利发现奥克特维雇用了杀手，意欲对正在调查他犯罪行为的卡梅丽塔不利。看来得帮帮卡梅丽塔才行。

这是一个简单的追逐关卡，□键开枪；按住R1键可以连发，但是会使枪管温度急剧上升，到一定限度之后就暂时不能使用了。×键跳跃，用来躲过河道中的障碍。消灭敌人的三艘船就可以过关。

Run n' Bomb

切换回库巴，现在可以看到城市中又多出来几个任务点，一个一个完成吧。

来到任务地点之后，库巴要去把奥克特维用来储存燃油的气球炸飞。必须在时限之内赶到指定地点，按○键安放好炸药。按住R1键奔跑，至于路上的敌人就无视吧。第二个安放炸药的地方稍微远一些，炸完气球被奥克特维的巨幅宣传牌卡住了。从宣传牌下面的塔沿着墙壁上的旗杆和水管一直往上爬，路上注意蓝色光点的提示。爬到最高处之后按□键打破宣传牌就行了。



此时库巴收到本特利的呼救。回到本特利所在的位置，他被奥克特维抓住了。赶快追上去，路上注意t跳过红色的电流路障。最后奥克特维见无法甩开库巴，就丢下了本特利。

Guard Duty

库巴和本特利要潜入奥克特维的咖啡厅窃取他的计划书。首先按下SELECT键进入道具菜单，选择面具，按下L1、L2、R2其中的一个将面具定义在该键上。然后按下此键就能装备面具，伪装成奥克特维的手下。靠近咖啡厅门口的守卫，他会向库巴盘问密码，此时按照本特利的提示输入便可。接下来换成本特利进入咖啡厅，咖啡厅中地面上有激光，只要从桌面上跳过去便可。奥克特维的保险箱藏在油画后面，而密码就隐藏在画中。用放大镜仔细观察油画，看到可疑的地方可以按×键放大。在靠近右边的地方可以看到数字479。按下○键输入密码便可。接下来到第二个咖啡厅重复上面的步骤，这一次咖啡厅中有探照灯，不要被照到就行。密码是968。第三个咖啡厅的守卫稍微有些麻烦，他会向库巴盘问自己的外号。此时只要找其他的敌人问话就可以了，不过有些敌人也不知道他的外号，而他正确的外号是“The Killer”，等到有一个敌人告诉库巴这个答案之后再回去找到就能进入咖啡厅。这次的密码是113。最后不要理会被惊动的敌人，跑回基地就行了。





Turf War

尽管这个任务是以库巴开始，但实际上操作的角色是卡梅丽塔。在这个任务中要击毁敌人的飞行器，难度并不大。只要让敌人在准星范围之内，然后按R1开枪便可。按△键切换锁定模式和自由跑动模式。敌人的攻击方式有两种，一种是直接射击，只要不断移动就不会被打中；另一种是投掷炸弹，注意地面上红圈表示的爆炸范围，注意躲避即可。

Tar Ball

非常简单的一个任务。切换成本特利来到任务地点，会遇见穆雷。本特利说服了穆雷加入行动，接下来就完全是穆雷的表演了。按下L1变成球状，然后滚进附近的通气管道，让气流将穆雷喷射出来。落地的瞬间按×键，就能保持一直弹得很高。按照路标的指示将奥特维斯的设施逐一砸坏便可。

Tar Be Gone

终于到了和奥克特维算总账的时候了。首先要潜入他的地下室，使用库巴戴上面具进行伪装之后就能顺利进入，途中还让奥克特维本人帮忙一起开了一下门……到地下室开门让本特利进来之后，要炸毁六个闸门。每个闸门需要三颗炸弹才能完全炸毁。要注意的是炸毁一个闸门之后就会出现敌人，为了避免干扰，最好的办法是先把每个闸门都炸两次，然后再都迅速炸毁。敌人让库巴对付就可以了，本特利只要专心炸闸门即可。



接下来要对付奥克特维。为了吸引他的注意力，本特利要和他一起上台唱歌。首先奥克特维会唱一遍，注意看按钮提示，然后按照同样的节奏重复便可。就在计划即将成功的时候，卡梅丽塔出现了，她弄乱了计划，让奥克特维有机会开汽艇逃跑。接下来的追踪类似于Canal Chase任务，奥克特维有两种攻击方式：一是放出水雷，二是放出激光，有横向和纵向两种，看准之后躲开。击毁奥克特维的汽艇之后，进入到了最后的战斗。

BOSS

这一仗由穆雷上场。由于奥克特维速度太快，所以必须放出沥青减缓他的行动。到场地中央有标志的地方就可以放出沥青。奥克特维被减速之后就可以靠近他攻击了，当他跳起来时要赶快闪开，并且跳起来躲避他放出的冲击波。不过沥青一会儿就会干涸，稍等一会儿库巴会为穆雷重新充满，重复以上步骤即可。等到这块场地的沥青彻底用完之后，库巴会提示穆雷换一个地方。进入新的战场之后奥克特维也增加了新的招式：远程声波攻击，注意躲避就行了。

Episode 2 Rumble Down Under

穆雷回到了盗贼团，然而他却一直怀念自己的灵魂导师：澳洲的巫师咕噜。三人组决定去澳洲一趟，帮穆雷找到咕噜。然而到了澳洲之后大家却发现这片地方已经成了一片工地，而咕噜也不知去向。

Hazard Room

Hazard Room增加了新的练习项目，建议也来学习一下，熟悉穆雷的技能。靠近石块、桌椅等物品，按○键就能举起来，然后按□键投掷。对于体积比较大的敌人，可以靠近背后按□键将它打晕，然后按○键举起。体积较小的敌人则可以直接按△键打飞到空中，然后按○键抓住。举起敌人之后还可以继续按○键，把金币和宝物从它的口袋里摇出来。

Search for the Guru

很简单的一个任务，按照路标的指示逐一到达目的地即可。途中需要使用各种跳跃和攀爬的技能，不过大家应该都已经很熟练了。唯一一个可能大家还没有掌握的技能是悬挂在墙壁上的时候拉住左摇杆的下方向然后按×键，比直接按×键要跳得高一些。

Dark Cave

库巴找到了被囚禁的咕噜，但是他却不愿意离开。只有库巴帮他找回手杖和月光石，并且将平和与安静重新带回这片土地之后他才能离开这里。既然如此，那就行动吧。



进入矿洞之后，首先利用转动的铁架跳到对面，然后再沿路一直向前。注意蓝色闪光的提示，对于已经打到这里的玩家来说，应该不成问题吧。最后在保险箱中拿到月光石(按照在第一章Police HQ任务中的方法打开保险箱)。不过敌人设下了陷阱，它们给月光石装了一个爆炸装置，如果在时间限制之内没有将它带离洞穴让日光照射，便会爆炸。出去的路需要一些技巧：首先向右跳上木桥，然后利用山壁上的挂钩跳上另一架摇晃的木桥。不用理会前面山洞里的三个敌人，迅速跑过去跳上前面的钟乳石顶端。然后再跳到下面的铁架，并从右边的山壁跳出去，迅速离开洞口。

接着前往另外一个山洞。首先跳上右边的钢索。由于钢索是向上倾斜的，所以无法跑动，只能跳跃前进。接下来挂住头顶的挂钩，当传送带将库巴传送到另外一端时向前跳起，就能挂住下一个挂钩了。如此重复，在山洞的最深处找到了保险箱拿到手杖。接下来同样要在时间限制内逃出山洞，顺着右边的路轨逃出，路上会有很多敌人挡路，一边按住R1冲刺，一边按□键挥动武器将敌人打开就行。在路轨断裂的地方向前跳出在空中按○键抓住前面的钢轨。接下来有一段速滑，注意钢轨断开的地方及时向前跳出就可以了。

Spelunking

回基地换成穆雷。进入山洞后打倒两个敌人，然后投掷石块把前面两个平台上的巨石打碎，这样就能从平台上跳过去了。接下来都是一些很简单的跳跃，直到一扇门前。这里必须将右边的活塞压下去才能打开门。跳上活塞，按L1键





变成球状，按×键开始跳跃。每当接触地面的瞬间再按下×键就能将活塞逐步压下去。后面还有一扇门需要压下三个活塞才能打开，应该轮流撞击三个活塞，这样才能成功。

接下来的房间里有一个敌人，他带着咕噜的魔力面具。按△键把他打飞到空中，按○键抓住，再按□键把他扔向四周旋转的钻头。每个钻头需要撞击两次才能破坏，共有三个钻头，重复六次就可以过关了。

Big Truck



本特利想出了一个办法，去抓一些大蝎子来把敌人都吓跑。穆雷和库巴驾驶一辆巨型卡车开始了行动。首先用库巴打倒三个敌人，放下钻头，把地底的蝎子都赶出来。接下来由穆雷驾驶卡车捕捉蝎子。按×键向前行驶，□键倒车。

靠近蝎子的时候按R1键让车子翻过来罩在蝎子上，然后再按R1回到正常行驶状态（最可笑的捕捉蝎子方法……）。有几点要注意：第一，需要捕捉的是红蝎子，蓝蝎子没用；第二，轮胎会不断发热，超过极限的话就不能行驶了，降温的方法是停留在场地中央的水潭中，或者从蝎子身上压过去。抓到8只蝎子后，蝎子的数量不够了。切换回库巴，沿着钻台跳到上层。注意看蓝色闪光的提示，逐级向上跳。由于每个落脚点都是旋转的，所以要看准时机。跳到上层后，按下开关，让钻头钻得更深，赶出来更多蝎子，不过水潭也干涸了。接下来继续驾驶卡车捕捉蝎子，由于现在水潭已经干涸，所以只能利用蝎子来降温，要注意。

Unleash the Guru

拿回了手杖和月光石，可以去救咕噜了。切换成本特利，来到任务地点之后就能操纵咕噜行动了。按下L1，咕噜便会隐身，这时门外的守卫就会跳进来看是怎么回事。趁机绕到它的背后，跳到他头顶按○键就能控制它。让它撞向囚笼的门，会把门撞坏，咕噜自由了。

按照路标的指示到任务点，在这里要控制守卫们撞毁钻头。撞毁四个钻头之后再到下一个任务点，目标是撞毁发电机。发电机需要撞击三次才会毁坏，基本的方法还是一样，只不过这次需要一些跳跃而已。

The Claw



换回库巴，进入到这个任务。此任务的目标是在穆雷操作油井设备时消灭不断来袭的敌人。史莱会操纵一个机械臂，首先按照本特利的指示练习一下：用左摇杆操作移动，×键抓取物品，再按一次×键则会把物品放下。按○键把抓住的物品甩出。先抓起一块石头扔到地面的洞口，然后再抓起一块石头甩过河去。

正式开始任务了，敌人会不断出现，抓起他们按○键甩到河对面的电网即可。当穆雷完成他的工作时会跑到场地中央，用吊臂抓起他，一直向右边移动，然后将他放到第二块场地上（按×键放下，千万别按○键啊）。在这里重复前面的步骤。接下来再把穆雷带到第三块场地，这里还是要消灭不断出现的敌人，不过还有一项任务就是为穆雷提供石头。在你有空闲的时候，抓起左边的石头，放到穆雷身边的投石器上。坚持一段时间就能过关了。

Lemon Rage

这个任务中的第一项比赛是……喝酒。快速连打△□○×四个键就行了。可是敌人输了比赛之后却翻脸不认账，引起了一场大混战。首先操作的角色是本特利，接下来会切换成库巴和穆雷。这里没什么技巧，总之用你所有的方法来打倒敌人就是了。接下来带着魔力面具的敌人出现了，对它不能直接攻击。首先将它吸引到本特利放下的炸弹上面，或者将它引到穆雷身边让穆雷用木桶砸它，这样它就会昏过去，这时候就可以痛揍它了。

Hungry Croc

这一关使用穆雷，目标是用敌人来喂饱大鳄鱼。方法非常简单，按△将敌人打飞到空中，按○键抓住，然后按□键扔给鳄鱼就行了。敌人有两种，每种分别都需要一定的数量。完成之后还需要到不远处抓一个指定的敌人过来给鳄鱼。这个敌人会用路标指示出来，悄悄靠近它身后把它抓起来带给鳄鱼便可。

Moon Crash

切换成库巴到任务地点，就会开始操纵咕噜。咕噜必须控制敌人去撞毁直升飞机（有路标指示）。与以前稍有不同的是，快要靠近直升飞机的时候就要按△键释放敌人，否则咕噜靠得太近的话直升飞机就会飞走。撞击三次之后直升飞机就毁坏了。



卡梅丽塔又不合时宜地出现了。魔力面具附在了她的身上，她变成了一个巨人。首先使用本特利，按R3键打开望远镜，瞄准她按R1发射麻醉针（用右摇杆调整焦距）。击中她以此之后她会还击，要注意躲闪。命中5发之后就行了。然而麻醉针起了反作用，她变得更加巨大了。盗贼团驾驶大卡车逃跑，卡梅丽塔不断投掷油桶进行攻击。使用吊臂抓起油桶将它们甩向卡梅丽塔，直到她的体力降为零。注意如果不及时将油桶抛出的话，油桶便会爆炸，伤害卡车。

然而这样还是不能打倒卡梅丽塔，只能冒险了。使用库巴沿着卡梅丽塔的腿爬到她的身上，并且一直向上到她的脸部，库巴会解开面具的扣。接下来从另一条腿爬上去，解开另一边的扣，面具从卡梅丽塔脸上滑落，她终于恢复正常了。

Episode 3 Flight of Fancy

澳洲大地终于恢复了平和，咕噜也成为了盗贼团的一员，夺回库巴家族宝库的计划又前进了一步。接下来需要找到是一个技术高超的飞行员。本特利在网络上找到了一个这样的高手，但是这位高手却要求库巴干掉“黑暗公爵”肯加入。公爵每年都会举办空战大赛，这是接近他的好机会。

Hidden Flight Roster

空战大赛吸引了来自世界各地的一流飞行员参加。为了能够顺利进入决赛，盗贼团得玩一点小手段才行……第一步是要知道哪几支队伍和自己分在一组，这就必须得到分组名单。库巴来到了飞行员们聚集的旅馆。从前面的栏杆跳下楼，在酒吧台后面可以找到德米特尔。首选按△键选择“Use a logical argument”，然后按□键选择“Compliment him, Make him feel good”，最后按□键选择“Agree to the favor”。库巴和德米特尔达成了协议：德米特尔告诉库巴名单藏在公爵的城堡中某副壁画后面，而作为交换库巴会在将来提供帮助。

接下来公爵出现了，他发表了一番演讲要求大家公平竞赛。等他说完之后离开旅馆，按照路标的提示来到城堡。绕到城堡的右边，利用铁钩跳上水中的木板。接下来是一系列的跳跃，直到城堡的顶部。库巴扔下了一个投石机，以便本特利进入。

切换成本特利，跳上投石机，弹射到城堡顶上。走过前面的桥，库房的门打开了。库房的地面上有电流，只能踩在房间中停放的飞机跳过去。房间中有两幅壁画，两幅全都打开才能得到名单。左边的密码是223，右边的是510。

Frame Team Belgium

从名单得知同组的对手是比利时队和冰岛队，库巴需要略施小计让两组人互相争斗起来。使用穆雷到旅馆中央找到一个比利时队的队员，试图逗笑他。这里会出现一些不同的笑话选项，随意尝试，直到出现“Physical Humor”的选项为止，比利时选手被逗乐了。

换成本特利，从他口袋里把比利时队的特制手绢偷出来。要注意只有在他发出笑声的时候才能偷窃，否则会被发现。接下来换成咕噜，控制一个守卫去

撞击冰岛队的车子的后门。第一次撞击之后车子会开始投放夹板，要注意躲避。撞击三次就行了。换成库巴，从车顶被撞开的洞跳入，打开保险箱，偷走东西并且留下比利时队的手绢作为陷害。

Frame Team Icekland



切换成穆雷进入这个任务，驾驶皮划艇从下水道潜入冰岛队休息的旅馆。连按×键前进，□键后退，左摇杆控制方向。要小心避开水雷和水流。侧对着水流喷射的方向迅速划桨，可以减少水流的影响。

接下来操纵库巴经过几个简单的跳跃就来到冰岛队的房间。不要碰到用扑克牌和纸杯垒起来的“报警器”，从最里面房间的桌子上拿到头盔。接下来原路返回，找到穆雷后再乘皮划艇离开。出去的路难度稍大一些，注意一下水雷的移动规律就行了。

继续使用穆雷，进入比利时队的机库。按下L1键变成球状就能躲开激光。连按□键形成能量罩，将房间四个角落的钢索撞毁，再把偷来的头盔放在飞机上。

Cooper Hangar Defense

这次是库巴自己的机库遭到别人的攻击了。敌人是马格肖特，他带领了一大堆手下。使用穆雷来保护机库吧。按下前面控制台上的开关就能放出一个悬挂的铁块攻击到马格肖特。使用一次控制台之后要等铁块回到原位才能再次使用。同时与马格肖特的手下小心周旋，等到控制台可以再次使用时再去按下它。如此重复几次便进入了下一个步骤。根据本特利的提示，用左摇杆切换左右两个监视器。△□○×四个键各操作一个陷阱，每使用一个陷阱之后，要等几秒钟才能再次使用。利用这些陷阱来对付不断来袭的敌人，灵活地在两个监视器之间切换，并且看准时机发动陷阱。

本特利终于和要找的飞行员佩妮洛普联系上了。佩妮洛普将使用遥控飞机来协助盗贼团保护机库。使用左摇杆控制飞行方向，按×键投下铁钩，当铁钩挂住一个敌人的时候，拉住左摇杆的任意一个方向并且按R1键，就能将它甩出去。地图上的绿色箭头表示了敌人前来的方向。红色箭头表示敌人的坦克，它也比较结实，要往不同的方向多拉几次才能破坏。消灭所有的敌人之后就完成了此项任务。

ACES Semifinals

现在要真刀真枪的和对手们进行空战了。使用左摇杆控制方向，R1键开火，×键加速（有时间限制），○键水平翻滚，△键垂直翻滚。这一仗的目标是消灭25架敌机。屏幕右上角的体力槽下方的黄色部分表示子弹数量，如果子弹用完了就要飞到桥底下，取得机枪形状的道具来补充。其他就没有什么特别的技巧了，多加练习吧。

Beauty and the Beast

接下来要对付马格肖特。切换成本特利，在旅馆里找到他。本特利会尝试激怒马格肖特，使用各种选项，直到“His mother”的选项出现。成功激怒马格肖特之后，再切换成库巴找到卡梅丽塔（有路标提示）。将卡梅利塔引到广场，让她和马格肖特两个人打一场吧。操纵卡梅利塔的时候只要注意不断左右移动就可以避开马格肖特的攻击，另外马格肖特有时候会投掷炸弹，爆炸范围很大，要及时躲开。

Giant Wolf Massacre

首先使用本特利，到公爵的城堡下找到那条大狼。使用麻醉针将它麻醉。注意发射麻醉针必须离它非常近才行，从背后靠近并发射吧。每击中一针它就会攻击本特利，迅速避开，等它安静下来之后再重复上面的步骤，击中四针之后它终于晕倒了。换咕噜上场，跳到晕倒的狼身上按○键控制它，按□键攻击，消灭15个敌人就行了。

Windmill Firewall

下一个任务需要有“Hover Pace”这项道具才能完成。回到基地选择商店，然后订购这项道具。装备它之后，本特利可以进行四段跳（在空中连续按×键）。来到任务点之后本特利要侵入风车上的电脑。这实际上是一个射击游戏，使用左摇杆控制方向，右摇杆开枪。将小球推入同样颜色的凹槽中可以解开机关。这里的难度并不大，完成之后赶到下一个风车如法炮制，当然小游戏的难度会逐步提升。最后一关用于解开机关的两个小球安装在敌机上，要将它们击毁才能得到小球。

Turbo Dominant Eagle



这个任务中需要道具“Paraglide”，装备它之后库巴跳起时按下R1就能打开降落伞滑行。来到公爵的城堡，按照以前的方法登上屋顶。接下来按照本特利的指示，使用投石器弹射到空中，并利用降落伞降落在飞艇上。在导航装置上安放好控制器之后，再用船头的活塞装置弹射起来落到另外的飞艇上。降落伞的滑行距离有限，要等两艘飞艇比较接近时再跳。在四艘飞艇上都装好控制器之后切换成穆雷。

穆雷的任务很简单，拉垮风车的三根柱子便可，只要迅速连打×键就行了。然后是库巴上场，驾驶飞机将公爵的飞机击毁。公爵的飞机是黑色的，不难辨认。最后，库巴和公爵在飞机的机翼上展开了决斗。

BOSS 跟公爵拉开一点距离，他会使用两种攻击方式：一是大叫之后使用上钩拳，二是狂笑之后猛扑过来。这两种攻击方式的前兆都很明显，很容易避开，然后趁他出现硬直的时候过去揍几下。重复以上步骤，直到他掉下机翼，接下来对付他的手下。等公爵回到机翼上之后会增加新的招式，当他跳起来的时候就应该马上二段跳，避开震动波。公爵会掉下机翼两次，当他最后一次回到机翼上时会和手下一起攻击，不过此时他已经是强弩之末，不难对付了。

Episode 4 A Cold Alliance

公爵被打败了，而他的真正面目居然是……佩妮洛普？不管怎么说，盗贼团完成了任务，佩妮洛普也加入了。本特利挑选的下一个成员居然是库巴的杀父仇人熊猫王。他认为现在已经修身养性，遁入空门，不会再像以前那样和库巴为敌了。尽管很不愿意，库巴还是和大家一起来到了中国的昆仑山寻找熊猫王。

King of Fire

首先上场的是穆雷。跳到右边的那根柱子底下，使用蹦床跳到柱子顶端。按下L1键变成球状，然后按×键开始弹跳。弹跳起来之后从柱子上跳下，在撞到地面时再按×键，穆雷会获得足够的能量，可以跳上下一根柱子。这样沿着柱子一直跳到前面的平台，靠近亭子后切换成佩尼洛普。

佩尼洛普的任务是操纵遥控小车打裂七根竹子以便库巴跳过去，这十分容易。接下来库巴利用裂开的竹子跳上平台到穆雷附近。跳到穆雷身上按○键，然后按×键弹到柱顶，按□键打碎木卡，这样风车就可以转动了。接下来是本特利，用麻醉针射击刚才库巴解开的风车上面的烟花，每个风车上捆着三支烟







花，把两边的六支烟花都点燃就可以了。

换成咕噜。控制一个守卫，跳上有路标指示的屋顶，然后按△键把守卫释放掉。点燃屋顶的两支烟花之后，回到地面，跳上被炸落的风车，让它把咕噜带到平台上。库巴等人终于接近了熊猫王，但是他现在正在入定状态。借助咕噜的魔法，库巴进入了熊猫王的思想中。

库巴要和熊猫王进行一番打斗。首先避开他发出的火焰靠近他，然后对他进行攻击。注意他的攻击方式包括拍击、旋转攻击等等，都有比较明显的前兆，不难躲避。只需要打掉他四分之一的体力，就会出现对话选项，选择“Making him Mad”就行了。

Get a Job



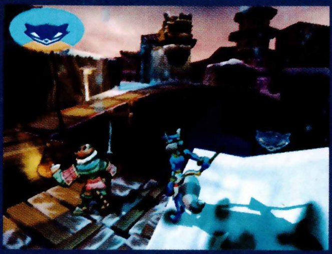
熊猫王答应加入盗贼团，但是有一个条件：他的女儿被曹将军抢走逼婚，盗贼团必须为他夺回女儿。首先为本特利购买道具“Grapple-Cam”，接下来进入这个任务。本特利假装为曹将军的婚礼推荐摄影师，而将军则要求先看看摄影师的作品样品。

换成库巴，穿上伪装（不是在威尼斯用过的那一套，别弄错了），按照路标的提示到三个地方为守卫照相。第三个地方会有一个守卫老是来捣乱，应该先等他走远之后再取出相机迅速拍摄才能成功。最后回到将军的官邸，为他拍摄三张照片就能完成本关。

Grapple-Cam Break-in

这个任务首先要偷盗两把钥匙。首先用库巴赶到路标指示的位置待命，接下来用本特利去偷第一把钥匙，得手之后马上再用库巴偷取第二把钥匙，并且与本特利会合。

本特利进入了大厅，接下来要使用Grapple-cam（间谍摄像机）道具。按SELECT键打开道具菜单，将它设置在L1、L2、R2其中一个键位上，这里设为L2。按下L2将它投出，然后再按一次L2键切换成摄像机控制模式。按×键就能放出钢爪，当钢爪抓住前方的东西的时候再按×键，摄像机就会被拉过去。稍微练习一下，熟悉这种移动方式。按○键可以发出声响，将敌人吸引过来。把左边的敌人一步一步吸引到大厅远端几个雕像之间地面的红色按钮上，然后按△键切换回本特利，放出麻醉针将敌人打晕。



再按L2键，回到摄像机，从附近的阳台上二楼。从走廊绕到另一边，把第二个敌人吸引到阳台的按钮上，同样也用麻醉针打晕。现在本特利可以进入大厅了。从远端墙角堆放的箱子跳上阳台（使用四段跳），然后到二楼走廊尽头操作电脑完成任务。

Tearful Reunion

回到基地换成穆雷。穆雷发现了自己的宝贝汽车冻在了河里的冰块中，佩妮洛普要帮助他把车子打捞出来。使用遥控飞机吊住冰块之后按箭头的方向将它拖到目的地，注意躲避敌人的攻击。然后穆雷要把冰块打碎，同时还会有敌人来进攻，把它们一起干掉。然而穆雷还是无法打碎冻住轮胎的冰块，只能把车子拖回去了。穆雷拖车子的过程中不断有敌人来袭击，用佩妮洛普操纵遥控飞机将敌人一一甩出去。穆雷的车子被地面上的尖刺挡住了，这时候熊猫王操作火炮开始支援。用炮火打碎地面上的尖刺，并且消灭来袭的敌人，保护穆雷回到基地。记住可以用右摇杆的上下方向调整焦距。

Laptop Retrieval

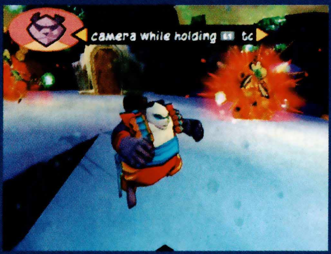
曹将军偷走了本特利的电脑。使用本特利进入将军府邸，马上向左转，在墙角找到将军的电脑并且入侵它。根据本特利得到的资料，库巴和咕噜来到了山顶。咕噜会利用自己的魔力将地面上的东西抓起来在空中形成一座桥，库巴只要从这座“浮桥”上跳过去就可以找到曹将军了。



这是一场非常有意思的战斗。只要库巴跳起来，他就会一直朝着起跳的方向飞行，而不会落下去。要停下来只有两种方法：一是按○键落在竹子上，二是撞到场地边缘。当然，后一种方法会使库巴损失体力。在空中可以使用二段跳改变飞行的方向。如果从正面接近将军的话会遭到他的攻击，所以应该迂回接近他，等他跳起逃走时，再从背后追上去揍他。把将军从竹林顶端打下去之后，两个人又在河边开始了第二回合的战斗。将军的盾牌攻击力非常强大，一定要注意躲避。最好的方法是使用冲刺攻击，这样能够将他击飞。马上使用冲刺攻击追击，在他刚刚起身还没来得及用盾牌防御的时候继续将他打倒，这样能够一口气打掉他很多体力。一旦攻击被他防御，就应该马上起跳，躲过他的旋转攻击。如果他的手上发出红光，也要迅速逃开，否则会被他召唤的骷髅打到。

Vampire Demise

选择库巴进入此任务，然后会切换成熊猫王。首先熊猫王要和自己内心的邪恶面进行一番斗争，这里只要把所有的选项都选择一遍就行了。然后来练习一下如何使用熊猫王的火炮：按住L1键开始装填弹药，松开L1键发射，弹药装得越多，威力越大。当弹药装满之后就应该马上发射，否则会在自己身上爆炸。用右摇杆调整视角，在视角中央的敌人或者可以破坏的物品就会被自动锁定，而且一次可以锁定数个目标。正确的发射方法是一边按住L1键装弹药，在这个过程中不断调整视角，将周围的敌人都锁定，然后发射。



使用熊猫王保护库巴取出焰火，一共有三处。接下来根据路标的提示来到一块大墓碑前，将它炸掉就可以了（需要炸几次才能彻底摧毁）。

Down the Line

穆雷中了敌人的圈套，被抓起来了。敌人将他绑在一个火药桶上，并且点燃了撒在路上的火药。使用佩妮洛普的遥控小车，沿着地面上的火药行驶，要赶在火苗引爆火药桶之前赶到穆雷身边将他救下。按住×键向前行驶，□键倒车，R1键开火打碎路障或者消灭敌人。这一关没有什么特别的技巧，多加练习吧。

A Battery of Peril

为了修好穆雷的车子，必须找到一块新电池。按照路标的指示，库巴很快找到了电池，但是它却需要充电。到哪儿找充电器呢？本特利想出来一个办法……接下来操作卡梅利塔追击库巴，直到把库巴击倒。原来库巴是用卡梅利塔的光电枪来给电池充电。卡梅利塔以为自己抓住了库巴，正在向总部报告，库巴却偷偷起身走了。不过卡梅利塔很快就会发现，赶快跑吧！按照路标指示，先到稳定装置前把电池放下来，等电池稳定之后再将它取出装回汽车上。等电量补充完毕后，这个任务就结束了。

Wedding Crasher

使用库巴根据路标的提示潜入塔顶，开门让穆雷和佩妮洛普进来。接下来操作佩妮洛普的遥控小车进入大厅中，找到电脑并且摧毁它。大厅中有很多监视器，不要碰到它们放出的蓝色光线。摧毁电脑之后，警戒装置却没有被解除，看来只能用破坏的方法了。继续操作小车，找到大厅里面的30个监视器，将它们全部摧毁。注意这里有很多玻璃墙是可以破坏的，很多监视器都隐藏在玻璃墙后面。接下来换成穆雷，到大厅最里面找到按钮，当佩妮洛普数到三时一起按下。

换成库巴进入官邸。熊猫王正在地下进行挖掘工作，这会震动大厅里的花瓶。库巴必须防止花瓶摔碎惊动敌人。靠近正在晃动的花瓶按○键就能将它稳住。这里一定要眼明手快才能成功。不过花瓶摔落的顺序是固定的，多尝试几次将顺序记下来也能顺利通过。



轮到本特利了。放出间谍摄像机，将卡梅丽塔引到将军官邸门口。卡梅丽塔发现摄像机时会开枪射击，不要靠太近被她破坏。

盗贼团救出了熊猫王的女儿，正打算偷偷离开，不料莽撞的穆雷却弄倒了将军家族居住的塔。勃然大怒的将军召唤出来一条龙，抓走了佩妮洛普。

BOSS 很多屋顶上都安放有火箭，跳向火箭按○键就能挂住它飞到空中，然后利用降落伞滑翔到龙的上方，按○键落在它的背上。龙会向后吐火，看准时机向前跳避开火焰，并且逐步接近它的头部。靠近它的头部之后就可以攻击了。要注意龙会使用舌头和爪子反击，小心闪避。有时候它还会翻身让库巴掉下去。如果掉落的话只要再找到一枚火箭飞上去，重复以上步骤就可以了。

Episode 5 Dead Men Tell No Tales

还记得库巴答应过帮德米特尔做一件事情吗？现在到了兑现诺言时候了。德米特尔要求盗贼团找回他祖父遗落的潜水装备。

The Talk of Pirates

盗贼团来到了海盗聚集的割喉岛寻求帮助。库巴找到了老海盗皮特，但是他信任老搭档蒂姆。看来得去弄一些道具来假扮成蒂姆了。第一个目标是海滩上的海盗。敲击附近的椰子树就能将他引过来，一直引到一支锚下面（有路标指示）。按下附近的开关将他砸倒，得到了眼罩。第二个目标在城镇中，他带有两个保镖，要将保镖们一一干掉。将保镖收拾之后，再靠近目标海盗的背后，偷盗他的木腿。第三个海盗藏在一艘船的桅杆顶上，找到他后他会逃跑，只要一直紧追就可以了，小心机关。最后得到帽子。按SELECT键打开菜单，装备上新得到的伪装打扮成蒂姆去找到皮特。接下来与皮特对话，对话的关键在于不能重复任何已经说过的话，每次都要选择自己和皮特都没有说过的内容。

Dynamic Duo

本特利和佩妮洛普使用金属探测器寻找线索，但是探测器却被一个海盗打碎了。操作遥控小车找到全部七块碎片，收回数据。接下本特利要登上海盗船。按照路标的指示前进，利用海面上飘浮的箱子跳到一个平台上。用炸弹炸断门前的柱子，让柱子支撑的木板踏下来，这样就可以顺着木板上去了。

在下一个柱子处依法炮制。在船顶上见到了海盗头目勒夫维。等他进屋之后，将下面的海盗全部干掉，再和佩妮洛普一起打开门，在这里找到了宝箱。本特利回基地去拿开箱子的工具，而心急的佩妮洛普却自己打开了箱子，虽然拿到了藏宝图，但是也中了机关，眼睛失明了。

接下来使用间谍摄像机，到船上有路标指示的地方，按R1键开枪打坏轮轴放下吊桥。再用声音引导佩妮洛普回到基地。

Jollyboat of Destruction

接下来要将海盗的船舵破坏掉。使用穆雷进入这个任务，按住R1就能准备开炮，此时前方会出现一个红点表示炮弹的落点，按住R1的时间越长，炮弹的落点就越远。将四艘船船尾的舵片打碎，注意船的附近有火炮保护，先将它们摧毁。破坏船舵之后要对付敌人的巡逻队，首先高速撞击敌人的船，撞碎它们的护甲，然后开炮将它们击毁便可。最后要对付的是一艘大船，小心躲开它的炮弹，同时开炮轰击它的桅杆底部，命中几发后就取得了胜利。

X Marks the Spot

首先回到基地为库巴购买Silent Obliteration能力，有了它之后库巴可以从敌人背后靠近按△键将它打飞，然后按□键消灭它。与以前的这一招不同的是，有了新能力之后就不会发出声响惊动其他的敌人了。

到小船与穆雷碰面，然后划到大船附近从绳索爬上，利用新能力悄无声息地干掉三个敌人，盗贼团得到了这艘船。使用L2和R2控制航向，开始航向藏宝的匕首岛。在海上航行的时候可以按下R3键查看地图，标有红叉的地方就是目的地。在靠近目的地的地方会遇到敌人的船，使用火炮将它们击沉。用自己船的侧面对着敌人的船，然后靠近大炮按○键便可。如果自己的船遭到了攻击，就要找到出现喷水的地方，按□键堵住漏洞。最后靠近目的地登陆。

登陆之后要使用藏宝图找到宝箱。藏宝图会自动装备在L1键，按下L1就可以打开它。藏宝图左边的文字是宝箱位置的提示。按住L1键，根据提示在藏宝图界面中用左摇杆调整库巴面对的方向，然后每按一次×键就会往前走一步。如果走到了正确的方位，按下○键就能显示下一步提示。重复以上步骤，直到找到宝箱埋藏地点为止。正确的步骤如下（每一个步骤之间都需要按一次○键）：1、在岛的对面找到一艘海盗船。海盗船附近有一个雕像。站在雕像的面前打开藏宝图，调整到右下方向，走12步（按×键12次）；2、向右6步；3、向下18步；4、右下方16步；5、向右13步；6、向上6步。

库巴找到了宝箱，然而勒夫维出现并劫走了佩妮洛普。

Deep Sea Danger

选择库巴到船舵附近，进入这个任务。一开始需要将船开往目的地，按下R3键可以观看地图。路上会遇到很多海盗船，可以小心地避开，或者与它们作战。在航海中遇到标有红十字的宝箱可以恢复船的耐久度。来到目的地之后，开始操作德米特尔。

在水下使用左摇杆调整方向，△×□○四个键分别是向前、后、左、右游动。按R1可以开枪。向对面游过去，经过一条通道之后见到了沉船残骸。浮出水面，同伴们会从水面上吊下来一只篮子，这里要收集6块火药。火药散落在海中各处，它们发出黄色的光，不难找到。靠近一块火药会自动将它拾起，带回篮子就可以了。接下来要潜到水底抓到两条金黄色的鱼，这种鱼速度很快，必须按住L1键使用加速才能追上它们。最后要消灭5条棕色的鲨鱼，每条鲨鱼要开两枪才能杀死。由于鲨鱼中了一枪之后就会反扑过来，而鱼枪又不能连续发射，所以每开一枪之后就要迅速连按×键向后游，避开鲨鱼的攻击。

Battle on the High Seas



前往下一个任务点。到达之后首先是一场海战。将敌人的船破坏之后（屏幕右上角出现图标）不要继续开炮，将自己的船开到敌人的船边上，然后让库巴跳到对方的船上，与敌人展开肉搏。消灭敌人之后得到了航海图。按下R3，航海图上会显示下一个目的地。到达目的地之后要对付三艘船。在第三个目的地需要对付四艘船，好好练习海战技术吧！在每次战斗之前，别忘了找到一些宝箱补充耐久度。

Crusher From the Depth

在这个任务点附近的海面上有一团浓雾，将船开进去之后遇到了海怪。这里要用熊猫王的火炮来保护船。一边按住L1装填弹药，一边使用右摇杆旋转视角，发现海怪的触手后就锁定它发射。几个回合之后海怪的正体出现，它会喷射火球，不过速度很慢，只要不断移动就不会被击中，同时对它进行反击。战斗的第三阶段海怪会用触手拉住船，必须尽快将触手消灭。这里继续用右摇杆不断旋转视角，尽可能多地锁定目标然后发射。第四阶段则是海怪正体和触手一起攻击。

熊猫王的弹药用尽了，换成库巴作战。注意看甲板，当某处出现阴影时，表示海怪马上就要用触手拍击此处。在附近等着，当触手拍下来时按□键攻击，将触手钉在甲板上。钉住几支触手之后，海怪本体会靠近船，这时候发射火炮就能伤害它。重复以上步骤几次就可以打败它了。

Reverse Double-Cross

开往这个任务点，遭遇了勒夫维的船。将他击败之后，库巴登上了他的船，并与勒夫维展开了一番唇枪舌剑。首先选择按□键选择“His creativity”，接



下来是○键“Make fun of his pirate talk”，最后按△键选择“Ability to keep her prisoner”。勒夫维果然中计，说出了他关押佩妮洛普的地方。库巴跳下了海面，落在穆雷的船上。赶快根据路标的指示前往码头，并且登上城堡（按照以前本特利走过的路线，从海面上的箱子跳过）。

然而这是勒夫维的陷阱，城堡爆炸了，勒夫维开始攻击盗贼团的船。此时被咕噜控制的海怪出现了。用左右摇杆分别控制两支触手，L1键和R1键让触手拍击。消灭不断来袭的敌人，保护本特利拯救佩妮洛普。佩妮洛普终于被成功救出了，然而本特利却陷入了危险之中。佩妮洛普为了保护本特利勇敢地向勒夫维挑战。

BOSS 首先勒夫维会使用下段攻击，拉左摇杆的上方向可以跳起躲避。三到四次攻击之后勒夫维会摆出结束姿势，此时使用△键攻击就能把他击退，重复几个回合之后他便落到了下层桅杆上。接下来勒夫维会使用上段攻击，拉左摇杆的下方向来躲避。等他攻击结束后按□键反击。当勒夫维掉到第三层桅杆之后，他会开始使用混合的攻击方式。根据他的准备姿势判断他会使用上段还是下段攻击，并且采取相应的方式来躲避。然而再根据他的结束姿势决定使用△键还是□键反击（单足站立：△键；向前弯腰：□键）。

Episode 6 Honor Among Thieves

场景回到了游戏的最开头……盗贼团们几乎已经打开了宝库，但是现在却要功亏一篑了吗？库巴被巨型机器人抓在手中，危在旦夕。而此时远处的海面上，卡梅丽塔也正带领警察部队赶过来。

Carmelita to the Rescue

操作卡梅丽塔，瞄准机器人不断开枪，小心躲避被他用过来的警察。当它的体力下降到一半后它会升起一堵墙挡在身前，此时跳到右边的平台上继续向它射击。同时它还会召唤很多杂兵，杂兵可以用□键来对付。当它体力下降到四分之一后，它会向平台放出电流，此时应该跳上右边的柱子。当机器人靠近后要注意它的手部攻击，垂直攻击只要避开便可，而横扫攻击则应该跳起躲避。

A Deadly Bite

借助卡梅丽塔的帮助，盗贼团救回了库巴。为了找回库巴失落的手杖，盗贼团首先要破坏M博士在水中的防御系统。使用咕噜，跳到鲨鱼身上按○键控制它，然后撞向第二条鲨鱼。快撞到的时候按△键释放鲨鱼，然后马上按○键落到第二条鲨鱼身上。这样第一条鲨鱼就会紧追在第二条鲨鱼身后。把第一条鲨鱼引导到水面的浮台（有路标指示），然后跳上浮台按下开关。继续跳回鲨鱼身上，找到下一组鲨鱼。这一组鲨鱼共有两条，使用连锁碰撞使它们都跟在咕噜身后，同样把它们带回浮台。第三组鲨鱼共有三条，第四组鲨鱼共有四条，这样总共可以带过来十条鲨鱼。当然，在这个过程中要注意水雷、发电器和鱼雷的攻击。尤其是发电器，正确的躲避方法是在它即将放电之前的瞬间跳起离开水面。

The Dark Current

切换成德米特尔，潜入水下寻找库巴的手杖。注意看管道的边缘，有发光的地方会有档板伸出，只要往相反的方向躲避就不会受到伤害了。而控制方向则是用△×□○四个键，分别代表上下左右。游出管道之后要对付M博士操纵的机器水母。红色的位置就是M博士，按R1向他开枪。他会放出一些星形的爆炸物，注意看它们的方向，它们的凹面所对的方向会被炸到，而的凸面所对的方向是安全的，同样用△×□○四个键来躲避。当机器水母将德米特尔吸过去的时候，向它的喉咙开枪就可以阻止它。当它体力所剩不多时会放出激光，激光很难躲避但是伤害力很小，如果体力足够的话就不用管它，专心攻击博士就行了。

Bump-Charge-Jump

这个任务也非常简单：操纵佩妮鲁普的遥控小车，破坏3个雷达。用左摇杆控制行驶方向，按×键前进，□键后退，L2和R2键分别是使用车体左右两侧的冲锤。追上其它的小车之后，靠近它的侧面，用冲锤将它摧毁，它的能量球就会落在赛道上，过去取得就行了。取得5个能量球之后就可以破坏雷达了。接下来原本封闭的斜坡会打开（有红绿灯的地方），从斜坡上跳到第二个雷达，重复以上的操作。

Danger in the Skies

接下来是一场激动人心的空战。第一部分难度不大，破坏14座火箭发射台便可。当发射台的控制器被紫色的能量罩保护时，是无法摧毁它的。只有当它发射火箭后的一段时间内能量罩才会解除。可以拉左摇杆方向+○键做出翻滚动作避开导弹，然后马上射击绿色的控制器就行了。接下来要与蝙蝠部队作战。首先按住L1键，并且调整角度，让屏幕中心的红色准星锁定蝙蝠；然后松开L1键发射导弹，将它们的能量罩摧毁。接着再用机枪将它消灭。一共需要消灭20只蝙蝠。如果子弹不够，可以到海面的石拱桥下面取得。

最后要与M博士驾驶的飞行器作战，在这一部分子弹是无限的，目标是飞行器尾部M博士的座舱。如果离得太远的话可以按×键加速追上去。M博士首先会使用导弹攻击，翻滚避开便可。当飞行器体力下降到三分之二时，它会放出两排绿色的长条。从两排长条之间的空隙飞过去继续追击，这里需要有比较好的飞行技术，多练习吧。接下来它还会在导弹和绿色长条两种攻击方式切换，不断地追击直到将它击毁。

The Ancestor's Gauntlet

这是一个纯粹的跳跃平台关卡，玩到这里的各位应该已经很有经验了，只要注意蓝光的提示，这些机关都不在话下吧！有几点需要注意：1、在途中会碰到很多处库巴的祖先留下的印记（有库巴头像标示），需要调查一下才能触发前面的机关继续前进。2、很多地方虽然没有通路，但是落差很大，用降落伞滑翔过去就行了。3、在两组大锤交错敲击的地方，正确的攀登方法是先跳上最底下的大锤，然后在锤子敲击前原地使用二段跳，这样就能落到上一个大锤上。掌握好节奏就能逐步跳上去。4、最后的激光实际上是可以踩上去的，把它看成钢丝就行了。



Hold Your Ground

在库巴进入宝库的同时，留守的穆雷和本特利也遭到了M博士手下的袭击。首先使用穆雷作战，打倒所有的敌人。注意这里可以利用场地，尽量靠近边缘作战，这样就很容易将敌人打下悬崖，直接消灭。

接下来M博士亲自上场了，穆雷和他展开了对峙。此时要操纵本特利跳到四周的石台上，取下宝物放到M博士的口袋里（靠近他按○键便可），这样宝库的防卫系统就会自动攻击M博士。在这个过程中还会出现一些M博士的手下，要先利用间谍摄像机将它们打倒（按R1键射击），否则它们会妨碍本特利的行动。重复三次之后就能打倒M博士了。

Final Legacy

BOSS 跳向M博士驾驶的小型飞行器并且按○键，用钩子挂住使他回到地面。接下来他会悬浮在场地中央的空中向库巴发射激光，此时是完全无法攻击到他的。在场地上还停放着一辆汽车，靠近之后按○键就能钻到下面躲开激光。当激光将汽车摧毁之后，M博士也会解除能量罩跳到地面上来，此时就可以攻击它了。他主要的攻击方式有三种，一是放出自动追踪的能量球，应该跳到场地四周的光线上躲开，这样就能引爆能量球；二是跳跃攻击，注意不要被踩到。三是冲刺攻击，用这一招之前他会发出笑声。战斗一共分为三个阶段，第二阶段和第三阶段中，M博士的跳跃攻击和冲刺攻击会带有电或者火属性，所以不要贸然靠近。最好的方法是稍微远离他，等待他使用冲刺攻击，把距离控制在他的冲刺攻击刚好差一点点能打到库巴的范围内，这样就能抓住他冲刺攻击之后的硬直时间揍他。耐心地 跟他周旋就一定能够取胜！



PS2	本刊译名：龙珠Z爆发
格斗对战	BANDAI / 2005.10.06 / 7140日元 / 71KB
	DVD-ROM / 日版 / 1-2人 / 全年龄

□文责/龙马

漫画改编游戏，通常会留给玩家朋友们一个不是很好的总体印象。原因在于空于原作的成功，代理制作厂商的游戏制作态度大多懒散，而游戏质量本身的低俗却由于蓝本名气空前而销量合格。这就更加形成了一个恶性循环，在玩家身边出现的动漫改编游戏总是在FANS玩家的妥协中层出不穷，又一次次的让我们失望。但异类总是存在的，BANDAI以龙珠恢弘剧情为蓝本制作的三款龙珠Z系列的世界总销量高达835万套，这一是说明鸟山明先生龙珠这个永恒经典的全球影响力，更客观地说明了龙珠Z系列，作为单纯动作格斗游戏的惊人素质。在经历了Dimps公司制作的三款龙珠Z系列取得辉煌成就之后，为了不凝化风格，BANDAI本次委托动作硬派厂商Spike制作龙珠Z系列的最新作“龙珠Z—SPARKING！”。现在，我们即将与玩家朋友一起进入SPIKE构造的龙珠编年史中，领略游戏文化如何完美诠释这款动漫传世之作！！

史上最大激斗—操作篇



本次游戏中利用了更为圆滑的卡通渲染技术，虽然为3D热斗，但却完美体现出了原作中的漫画风格。游戏中出现的角色从漫画原作，龙珠GT，乃至GT电影版中的出场角色，一共收录近50名。激斗的场景囊括了原作中众多经典场景，打斗贯穿海陆空，而画面渲染的速度感与体术，波动的混杂，让本作成为了龙珠游戏历史上规模最为恢弘的热战。而在原有的正统角色出现的基础上，游戏将GT电影版中的多位人气角色发掘，更让这款龙珠热斗充满了新生之气。而游戏中也在传统格斗ACT的基础上添加了众多RPG收集及装备合成要素。游戏在对战要素与ACT要素上，都制作得完备细致。SPIKE在前几作要素的基础上，将本作进行了大幅度革新，且这个革新，绝对是成功的。在我们进行剧情与要素研究之前，我们要对基础要素进行详细的了解。

基础选项

剧情模式	本作中的剧情模式按照单独剧本展开，刚开始的剧本非常有限，但在不断的挑战中会逐渐丰富。
试炼模式	选定心爱的角色，在百人战与武者修行（无限次数的练习战）中锻炼，这样才能学习到新的技巧。
天下第一武道会	很明显了，为夺取冠军而努力吧。
对战	与朋友进行试合，不断地增长技巧。
练习	分普通练习与修行两种练习，修行是在实际战斗中锻炼自己的技巧。
进化模式	在剧情模式等模式中获得Z道具后对喜爱的角色进行强化。
OPTION	游戏设定选项
人物图鉴	在游戏中收集的图片，在这里进行欣赏。

基础操作

类比摇杆	移动
方块	近身打击，可蓄力。
X	快速移动，按住实现最大移动距离。
圆圈	防御，当波动快命中时输入为弹开波动
三角	波动，可多次发动，或蓄力
R1	飞行上升
R2	飞行下降
L1	调整视角，找寻敌人目标（按住L1）
L2	蓄气
SELECT	开启或关闭MAP
X+L2	超快速疾驰，配合方向可实现多方向疾驰，再按方向+X可实现多次制动。
R1+L2	超快速上升，再按X可实现多次制动。
R2+L2	超快速下降，再按X可实现多次制动。
X+对敌方向	背投，成功后多进行波动追击。
移动波动	方向+X　三角或三角蓄力

POINT 01 画面显示构成



1 HP槽：体力，降为零时作战失败
2 必杀槽：气力积攒显示
3 气力珠：发动超必杀波动的基础，必杀槽充满形成，最大积攒数量三个。
4 雷达：我方与敌方位置显示

POINT 02 地图标示与移动



在地图标示中，我方标示箭头为橘红色，箭头所指方向为我方面向方向。而敌方为紫色箭头。在地图发现范围内(即可在地图中观察到敌方所在位置箭头的前提下。)X快速移动可负责自动追踪的功能。我们应多利用X追踪敌人的位置。（注意：X+L2超快速移动不具备追踪能力）而在作战时，把握住近战优势的时候是不鼓励触发超快速移动的，只有当几方大大不利的局面下，或已经知道对手准确位置，力图最速跟进的情况下才应该熟练运用三种超快速移动与之后的多次制动达到摆脱或跟进目的。虽然小型地图中很难出现双方脱离雷达监控范围，但在大地图中却经常出现摆脱之后丢失对手的位置标示的情况。没有锁定敌人，是无法进行追踪进攻的。这个时候我们可以观察到地图中的白色圆环，那就是敌人所在的大范围，疾驰到敌人所在范围内，配合L1恢复主视角后利用L1键位找寻敌人，恢复雷达锁定吧，之后利用X的自动追踪能力找到自己进攻的最佳距离！！

POINT 03 近战打击与能量蓄攒

虽然游戏的主要攻击架构是中远距离的波动追袭战，但作为整个作战中的衔接点，近战有着重要的作战目的。就是能够持续保持战局的有利，将对手从近战打至中距离，再进行波动追打。而这就应当是本作的作战主线。在

近战主键位方块的多段打击中，还能够结合其他按键形成丰富的多段打击。游戏的能量蓄攒后，在能量槽为蓝色时基础蓄力攻击威力强大，在关键时刻结合下面介绍 破防攻击能够获得更大的破坏力，我们将连携组合总结如下，并说明具体的破解对策：

近战连携与对策		
	普通连击	方快XN，方快键位结束，如对手使用在中盘就可以进行防御。
	破防攻击	方快XN，三角键位结束 ，在近距离作战中使用次数最多的性能技巧！！！如果对手慌忙应战，能利用这个连携持续进攻在破防成功后转换攻击技巧。如对手使用必须迅速防御后输入方向+X位移摆脱。
	僵直攻击	方快XN，X键位结束，对手如使用比较稳妥的解决方法是中盘防御。
	强力攻击	方快XN，方向配合方快按住结束，由于配合方向不同有不同的击中效果，所以应了解自己选用角色的特质。而在能量蓄满的时候使用，威力超级。对方使用的时候可以X位移，也可以在最后一段没有出现时进行反击。
	位移攻击	方快XN，方向配合圆圈结束（能够瞬间位移致方向指示位置），对如使用，还是赶紧X移动摆脱吧。
	打击背投	方快XN，方向配合X结束，对付高手非常有效的一种连锁进攻，与僵直攻击相配合能形成两择，而如果得手，大威力波动追加,回报非常客观。对手如使用，尽量向后X移动躲避，如果反应迅速的话，当然也可以打击破投。

POINT 04 中远距离波动作战与辅助能力



龙珠Z系列的中远距离作战总是充满了魅力，在原作中出现的多种波动给了游戏中远距离波动作战的文化基础。而在本作中，中远距离作战实际是游戏的主线。而在中远距离的波动大战，实际上与BANDAI公司的机动战士高达系列游戏操作方式大致相同。由于基础波动攻击是具备一定的追踪能力的，所以在游戏中，最快速度锁定敌人位置，并运用移动波动与超级波动攻击就成为中距离战斗中最重要的一环。在原作中，超级魄力的各色波动都将在您手中成为获得最终胜利的武器。在游戏中，辅助能力的存在也能在作战上起到破防或增加角色属性能力的特殊效果，这不单能在中距离获得优势，在近距离也能发挥出短时间能力增长的优势。而游戏设定早期的波动与辅助能力是比较单一的，但在角色能力增加之前，每个角色本身的辅助攻击，基础波动与超级波动发动方法是统一的。现在总结如下：

辅助能力及波动		
	辅助能力1	L2+圆圈 ：消耗气力槽 效果通常是让必杀槽MAX
	辅助能力2	L2+上+圆圈 ：消耗气力槽 效果通常是辅助类的，比如加攻击、防御、速度
	基础波动	三角XN
	蓄力波动	三角键持续，蓄满后发动
	位移波动	方向＋X＋三角XN或三角蓄力
	超必杀波动1	L2+三角 消耗必杀槽
	超必杀波动2	L2+左或上或右+三角 消耗必杀槽 （大多需要角色加强后方能始动）
	究极超杀波动	L2+下+三角 消耗必杀槽， 必须在Sparking模式下发动（大多需要角色加强后方能始动）



↑蓝色的气槽代表了sparking模式的进入，抓住这难得的时机发动终极波动吧！！

有关辅助能力：玩家应熟悉本角色的多种辅助能力，如太阳拳这样的破坏对手观察，与气合加强角色能力这样的辅助能力是大不相同的，应当熟悉每个角色的辅助能力发动方式。

有关Sparking模式：当必杀槽MAX且有一个蓝色气珠后继续蓄气，必杀槽会变成蓝色的气槽，在这个基础上进行近战蓄力攻击威力与推飞能力大大增加。而更关键的是在这个模式中才可以发动终极超杀波动。那可是魄力与威力并存的波动，这个就是本作为什么叫龙珠Z SPARKING的原因，作战中如果能够形成，一定是华丽的获胜！！

史上最大激斗－剧本篇

由于试炼和天下一武道会的进行方式为直接进行，且基础为剧本模式，所以本次攻略以剧本模式为主。而本作的剧本模式囊括了龙珠TV版、漫画版、剧场版等龙珠原作的精彩内容并包含了一定的原创成分，剧本模式总体可分为18章，每章都由若干任务板块组成。进入所选板块后，右下角可以看到故事达成率，而每完成了一个板块，就能开启对应这个板块的对应任务板块，想完美完成可是非常不容易的哦。不要以为剧情模式的存在是单纯为剧情服务的，隐藏角色的发掘，Z道具的获得。都要最大程度的依赖这个模式，为剧情100%成功率而奋斗吧！！

在如此众多的剧本模式中，通常的任务分为以下几大类，玩家朋友可以按照下面的介绍最速认清任务的大方向，快速将任务完成：

1、制限时间内存活：能在短时间就造成我方KO，可见得对手的强大，我们应该多采取位移波动攻击迂回牵制对手，对战中只要将对手击倒，立刻利用有效时间蓄气，出现危险的时候一定要发动气力快速移动摆脱困境啊！

2、制限时间内敌倒：比起制限时间内存活，这个分类就简单的多了，当成练习战一般地将对手击溃吧，一定要追击到底，最速KO对手。（对手一倒下，就要最快蓄力）

3、使用超级必杀击倒对手：只要打倒对手的最后一击为超级必杀即可。

4、全力击倒对手：根据不同的敌人能力，打倒强力的对手吧。

5、Ringout获胜：这种条件一般出现在武道大会上，想尽办法将敌人打出场地吧。

POINT 01 详尽剧本攻略

剧本模式介绍按照先后顺序，我们进行详细的介绍。而首先打开篇章的开卷剧本就是经典的传统战役，我们首先要从赛亚人篇开始，进行剧本的收集，在剧本进行中我们将会获得多名角色：

★赛亚人篇：

BATTLE 01	
孙悟空vs拉迪兹	
胜利条件	制限时间内生存
要点	实在是非常容易的一关，最快通过吧。

BATTLE 02	
短笛vs拉迪兹	
胜利条件	用魔贯光杀炮将敌人打倒
要点	由于敌人的移动速度非常快，所以要利用近身攻击得手后，连续发动波动，最后利用超级必杀结果对手。

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)	
短笛vs大猿（下级战士版/孙悟饭）	
胜利条件	速攻胜利，只要很快的胜利就是了。
要点	大猿笨重，所以多利用移动造成背后攻击与移动攻击就是了。

BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后出现	
孙悟饭（幼年期）vs短笛	
胜利条件	制限时间内生存
要点	短笛的爆裂魔波发动速度非常快,杀伤也很大,一定要在移动中迂回波动作战。

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)	
乐平vs小林	
胜利条件	速攻胜利
要点	多利用狼牙风风拳（L2＋三角＋上）胜利会非常容易。

BATTLE 06(BATTLE 5 CLEAR以后出现)	
小林vs乐平	
胜利条件	速攻胜利
要点	无悬念，利用小林的近战速度掌握有利后，超级波动追杀吧。

BATTLE 07(BATTLE 6 CLEAR以后出现)	
饺子vs天津饭	
胜利条件	速攻胜利
要点	非常简单的一关，迂回作战与近战结合，很容易获胜。

BATTLE 08(BATTLE 7 CLEAR以后出现)	
天津饭vs饺子	
胜利条件	速攻胜利
要点	不要小看饺子，千万不要小看他。这个小个子必然是咱们见到过的最强的敌人。速度之快，近战连携之猛烈都让我们很难对付。一定要先迂回，找到机会近战连续攻击，波动追打，小心应战吧。奇怪的是，为什么电脑用的这么强大，我却运用的很是蹩脚。

★传说の超赛亚人篇

BATTLE 01	
超赛亚人孙悟空vs传说の超赛亚人普罗利	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	普罗利<F>
获得道具	Zアイテムフュージョン
要点	如果直接打，还是没有胜算的，所以要智取。在一次进攻得手后，迅速逃到水下潜藏，蓄气。超杀始动，再次潜藏……这样的战术能够保证我们拿下此章。



★宇宙最强の战士篇

BATTLE 01	
孙悟空vs酷拉	
胜利条件：	全力将敌人打倒
获得道具：	弗利萨の兄<F>

★人造人间篇

BATTLE 01	
超赛亚人特兰克斯vs弗利萨(机械形态版)	
胜利条件	制限时间内用超必杀/シャイニングソードアタック将敌人打倒
获得人物	超赛亚人特兰克斯(青年期)
BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后出现)	
乐平vs人造人间20号	
胜利条件	制限时间内生存
要点	参考之前的各种生存关卡 当然如果非跳关的话应该已经能熟练对付了 没什么说的拉 而且博士攻击力不高
BATTLE 03(BATTLE 1 CLEAR以后出现)	
超赛亚人孙悟空vs人造人间19号	
胜利条件	制限时间内生存
BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后出现)	
超赛亚人贝吉塔vs人造人间19号	
胜利条件	用超必杀/ビッグバンアタック将敌人打倒
获得人物	人造人间19号
BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)	
短笛vs人造人间20号	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得人物	人造人间20号
BATTLE 06(BATTLE 5 CLEAR以后出现)	
超赛亚人贝吉塔vs人造人间18号	
胜利条件	制限时间内生存
获得人物	超赛亚人贝吉塔
获得人物	人造人间18号
BATTLE 07(BATTLE 6 CLEAR以后出现)	
短笛vs沙鲁	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	吸收<F>
BATTLE 08(BATTLE 6 CLEAR以后出现)	
超赛亚人特兰克斯vs超赛亚人贝吉塔	
胜利条件	速攻胜利
获得道具	超赛亚人特兰克斯(青年期)<F>
BATTLE 09(BATTLE 8 CLEAR以后出现)	
短笛vs人造人间17号	
胜利条件	用超必杀/魔空包围弹将敌人打倒
获得人物	人造人间17号
BATTLE 10(BATTLE 9 CLEAR以后出现)	
人造人间16号vs沙鲁	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得人物	人造人间16号
获得道具	人造人间17号<F>
BATTLE 11(BATTLE 10 CLEAR以后出现)	
天津饭vs沙鲁第二形态	
胜利条件	用超必杀/新气功炮将敌人打倒
获得道具	超赛亚人<F>
BATTLE 12(BATTLE 11 CLEAR以后出现)	
孙悟饭(少年期)vs孙悟空	
胜利条件	速攻胜利
获得人物	超赛亚人孙悟饭(少年期)
BATTLE 13(BATTLE 10 CLEAR以后出现)	
超赛亚人贝吉塔vs沙鲁第二形态	
胜利条件	全力将敌人打倒
BATTLE 14(BATTLE 13 CLEAR以后出现)	
超赛亚人贝吉塔vs超赛亚人特兰克斯	
胜利条件	全力将敌人打倒
BATTLE 15(BATTLE 13 CLEAR以后出现)	
超赛亚人贝吉塔vs沙鲁完全体	
胜利条件	用超必杀/ファイナルフラッシュ将敌人打倒
BATTLE 16(BATTLE 15 CLEAR以后出现)	
超赛亚人特兰克斯(力场全开)vs沙鲁完全体	
胜利条件	制限时间内生存
获得道具	沙鲁完全体<F>
BATTLE 17(BATTLE 15 CLEAR以后出现)	
撕旦vs沙鲁完全体	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得人物	撕旦传说中的最强战士撒旦
BATTLE 18(BATTLE 16 CLEAR以后出现)	
超赛亚人孙悟空vs沙鲁完全体	
胜利条件	制限时间内用超必杀/瞬间移动かめはめ波将敌人打倒
BATTLE 19(BATTLE 18 CLEAR以后出现)	
超赛亚孙悟饭s沙鲁完全体	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得人物	沙鲁完全体
BATTLE 20(BATTLE 19 CLEAR以后出现)	
超赛亚人孙悟空vs沙鲁幼体	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得道具	Zアイテムフュージョン
BATTLE 21(BATTLE 20 CLEAR以后出现)	
超赛亚人贝吉塔vs沙鲁幼体	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得道具	Zアイテムフュージョン
BATTLE 22(BATTLE 21 CLEAR以后出现)	
超赛亚人特兰克斯vs沙鲁幼体	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得道具	Zアイテムフュージョン
BATTLE 23(BATTLE 22 CLEAR以后出现)	
短笛vs沙鲁幼体	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得道具	Zアイテムフュージョン
BATTLE 24(BATTLE 23 CLEAR以后出现)	
小林vs沙鲁幼体	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
BATTLE 25(BATTLE 24 CLEAR以后出现)	
乐平vs沙鲁幼体	
胜利条件	全力将敌人打倒
BATTLE 26(BATTLE 25 CLEAR以后出现)	
天津饭vs沙鲁幼体	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	Zアイテムフュージョン
BATTLE 27(BATTLE 19 CLEAR以后出现)	
超赛亚人孙悟饭vs沙鲁幼体	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得人物	沙鲁幼体
BATTLE 28(BATTLE 27 CLEAR以后出现)	
超赛亚人2孙悟饭vs沙鲁完全体	
胜利条件	制限时间内用超必杀/超かめはめ波将敌人打倒
获得人物	超赛亚人2孙悟饭(少年期)
BATTLE 29(BATTLE 28 CLEAR以后出现)	
超贝吉塔vs沙鲁超完全体	
胜利条件	制限时间内生存
获得道具	超贝吉塔
BATTLE 30(BATTLE 29 CLEAR以后出现)	
超赛亚人2孙悟饭vs沙鲁超完全体	
胜利条件	制限时间内用超必杀/超かめはめ波将敌人打倒
获得剧本	胁威の银河战士篇
获得剧本	未来の超战士篇

★胁威の银河战士篇

BATTLE 01	
超赛亚人2孙悟饭(少年期)vs波札克	
胜利条件：	用超必杀/超かめはめ波将敌人打倒
获得道具：	银河战士<F>
获得道具：	Zアイテムフュージョン

★未来の超战士篇

BATTLE 01	
超赛亚人特兰克斯vs人造人间18号	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得人物	特兰克斯(青年期-格斗)
BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后出现)	
超赛亚人特兰克斯vs人造人间17号	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得道具	人造人间17号<F>
BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)	
超赛亚人特兰克斯vs沙鲁	
胜利条件	用超必杀/フィニッシュバスター将敌人打倒
获得人物	超赛亚人特兰克斯(青年期-格斗)
BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后出现)	
超赛亚人特兰克斯vs超赛亚人4悟吉塔	
胜利条件	全力将敌人打倒
本章要点	注意别RING OUT，离开擂台的话 碰地触壁都算RING OUT
获得剧本	究极の人造人间篇

★究极の人造人间篇

BATTLE 01	
超赛亚人4孙悟空vs超级17号	
胜利条件：	用超必杀/10倍かめはめ波将敌人打倒
获得人物：	超赛亚人4孙悟空
获得剧本：	真究极の人造人间篇

★真究极の人造人间篇

BATTLE 01	
沙鲁完全体vs超赛亚人特兰克斯(力场全开)	
胜利条件	全力将敌人打倒
BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后出现)	
沙鲁完全体vs超赛亚人贝吉塔	
胜利条件	全力将敌人打倒

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)	
沙鲁完全体vs超赛亚人2孙悟空	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	超赛亚人孙悟空<F>

BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后出现)	
沙鲁超完全体vs超赛亚人2孙悟饭	
胜利条件	用超必杀/元气玉将敌人打倒
获得道具	超浀恚 >

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)	
沙鲁超完全体vs超级17号	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	Zアイテムフュージョン
获得剧本	破坏魔人篇

★破坏魔人篇

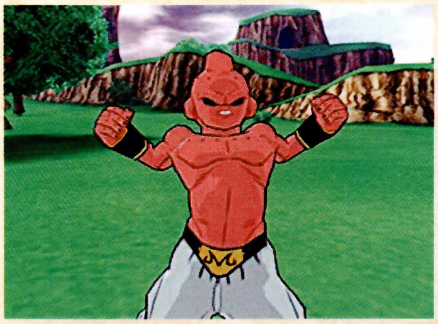
BATTLE 01	
魔人布欧(善)vs超赛亚人2贝吉塔	
胜利条件	全力将敌人打倒

BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后出现)	
魔人布欧(善)vs超赛亚人3 O悟空	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	超赛亚人<F>

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)	
魔人布欧(恶)vs超赛亚人3悟天克斯	
胜利条件	全力将敌人打倒

BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后出现)	
魔人布欧(恶)vs超赛亚人贝吉特	
胜利条件	用超必杀/リベンジデスボンバー将敌人打倒
获得道具	Zアイテムフュージョン

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)	
魔人布欧(善)vs贾南巴	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	サイケ鬼<F>
获得剧本	复仇鬼贝比篇



★魔人布欧篇

作为漫画原作的首尾，内容仍然丰富，我们可以从这个板块了解到后期的经典剧情与事件。

BATTLE 01	
超赛亚人悟天vs超赛亚人孙悟饭	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得人物	孙悟天

BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后出现)	
超赛亚人特兰克斯(幼年期)vs超赛亚人贝吉塔	
胜利条件	制限时间内生存
获得人物	特兰克斯(幼年期)
获得道具	Zアイテムフュージョン<F>

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)	
特兰克斯(幼年期)vs孙悟天	
胜利条件	场外胜利
要点	连续格斗就可以了 把敌人打飞
获得人物	超赛亚人孙悟天
获得道具	超赛亚人<F>

BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后出现)	
特兰克斯(幼年期)vs撕旦	
胜利条件	场外胜利
获得人物	超赛亚人特兰克斯(幼年期)
获得道具	孙悟饭青年期<F>

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)	
ミスター・サタンvs人造人间18号	
胜利条件	场外胜利
获得道具	变身ヒーローセット<F>

BATTLE 06(BATTLE 3 CLEAR以后出现)	
超赛亚人孙悟饭vs魔王ダーブラ	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得人物	魔王ダーブラ
获得道具	超赛亚人孙悟饭(青年期)

BATTLE 07(BATTLE 6 CLEAR以后出现)	
超赛亚人2孙悟空vs魔人化贝吉塔	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得人物	超赛亚人2孙悟空
获得人物	超赛亚人2贝吉塔

BATTLE 08(BATTLE 7 CLEAR以后出现)	
超赛亚人2孙悟饭vs魔人布欧(善)	
胜利条件	制限时间内生存
获得人物	超赛亚人2孙悟饭(青年期)
获得道具	超赛亚人2孙悟饭(青年期)<F>

BATTLE 09(BATTLE 8 CLEAR以后出现)	
魔人化贝吉塔vs魔人布欧(善)	
胜利条件	用超必杀/ファイナルエクスプローション将敌人打倒
获得道具	バビディ<F>

BATTLE 10(BATTLE 8 CLEAR以后出现)	
超赛亚人3孙悟空vs魔人布欧(善)	
胜利条件	制限时间内用超必杀/超かめはめ波将敌人打倒
获得人物	超赛亚人3孙悟空

BATTLE 11(BATTLE 10 CLEAR以后出现)	
魔人布欧(善)vs魔人布欧(纯粹恶)	
胜利条件	制限时间内生存
获得道具	恶しき人间の统弹<F>
获得道具	老界王神<F>

BATTLE 12(BATTLE 10 CLEAR以后出现)	
超赛亚人悟天克斯vs魔人布欧(恶)	
胜利条件	用绝招2/ギャラクティカドーナツ将敌人打倒
获得道具	悟天克斯
获得道具	超赛亚人悟天克斯<F>

BATTLE 13(BATTLE 12 CLEAR以后出现)	
超赛亚人3悟天克斯vs魔人布欧(恶)	
胜利条件	用超必杀/激突ウルトラ布欧布欧バレーボール将敌人打倒
获得人物	超赛亚人悟天克斯
获得道具	超赛亚人3悟天克斯

BATTLE 14(BATTLE 13 CLEAR以后出现)	
アルティメット悟饭vs魔人布欧(恶)	
胜利条件	用超必杀/激突ラッシュ将敌人打倒
获得人物	魔人布欧(恶)

BATTLE 15(BATTLE 14 CLEAR以后出现)	
アルティメット悟饭vs魔人布欧(恶)	
胜利条件	制限时间内生存
获得道具	アルティメット悟饭<F>

BATTLE 16(BATTLE 15 CLEAR以后出现)	
超赛亚人贝吉特vs魔人布欧(恶)	
胜利条件	用超必杀/ビームソードスラッシュ将敌人打倒
获得人物	魔人布欧(善)
获得道具	贝吉特<F>

BATTLE 17(BATTLE 16 CLEAR以后出现)	
超赛亚人3孙悟空vs魔人布欧(纯粹)	
胜利条件	制限时间内生存

BATTLE 18(BATTLE 17 CLEAR以后出现)	
超赛亚人2贝吉塔vs魔人布欧(纯粹)	
胜利条件	制限时间内生存
获得道具	超赛亚人2贝吉塔
获得道具	Zアイテムフュージョン

BATTLE 19(BATTLE 18 CLEAR以后出现)	
撕旦vs魔人布欧(纯粹)	
胜利条件	制限时间内生存
获得人物	比特鲁

BATTLE 20(BATTLE 18 CLEAR以后出现)	
魔人布欧(善)vs魔人布欧(纯粹)	
胜利条件	制限时间内生存
获得人物	贝吉特
获得道具	魔人布欧(善)<F>

BATTLE 21(BATTLE 20 CLEAR以后出现)	
孙悟空vs魔人布欧(纯粹)	
胜利条件	制限时间内用超必杀/将敌人打倒
获得人物	魔人布欧(纯粹)
获得剧本	恶气の怪物贾南巴篇

★恶气の怪物贾南巴篇

BATTLE 01	
超赛亚人悟吉塔vs贾南巴	
胜利条件	用超必杀/スタータストブレイカー将敌人打倒
获得道具	人间の邪气<F>
获得道具	Zアイテムフュージョン

正统板块的磨练已经结束，但还存在着隐藏的板块，“真天下一武道会篇”出现条件为收集满7颗龙珠。

★真天下一武道会篇(出现条件 收集满7颗龙珠以后许愿获得)

BATTLE 01	
天津饭vs饺子	
胜利条件	场外胜利!

BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后出现)	
孙悟空(少年期)vs小林	
胜利条件	场外胜利

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)	
饺子vs桃白白	
胜利条件	场外胜利/全力将敌人打倒

BATTLE 04(BATTLE 2 CLEAR以后出现)	
天津饭vs桃白白	
胜利条件	场外胜利/全力将敌人打倒

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)	
小林vs龟仙人	
胜利条件	场外胜利

BATTLE 06(BATTLE 5 CLEAR以后出现)	
龟仙人vs孙悟空(少年期)	
胜利条件	场外胜利

BATTLE 07(BATTLE 6 CLEAR以后出现)	
桃白白vs孙悟空(少年期)	
胜利条件	场外胜利/全力将敌人打倒

BATTLE 08(BATTLE 7 CLEAR以后出现)	
短笛vs孙悟空(少年期)	
胜利条件	场外胜利
获得道具	Zアイテムフュージョン

到此为止，我们的剧情板块已经全部介绍完毕，在剧情板块的游戏中，我们不知不觉地得到了珍贵的道具，拥有了将心爱角色幅度强化的能力，这也为今后的全角色收集打好了基础。

BATTLE 09	
天津饭vs栽培人	
胜利条件	制限时间内敌人打倒
要点	没有难度的一关

BATTLE 10	
乐平vs栽培人	
胜利条件	注意，最后一击必须使用超必杀哈咪哈咪哈将敌人打倒。

BATTLE 11	
小林vs栽培人	
胜利条件	全力将敌人打倒，稍微仁慈点对待弱小的敌人吧。

BATTLE 12(BATTLE 9 CLEAR以后出现)	
小林vs那巴	
胜利条件	制限时间内生存，敌人很强大，所以要不断地利用超快速移动来摆脱不利。
获得人物	栽培人

BATTLE 13(BATTLE 9 CLEAR以后出现)	
饺子vs那巴	
胜利条件	用超必杀将敌人打倒，首先要抓住机会攒气，气爆后，在气力成为蓝色时发动超级波动就可以了。

BATTLE 14(BATTLE 9 CLEAR以后出现)	
天津饭vs那巴	
胜利条件	用气功炮/绝招2 将敌人打倒

BATTLE 14(BATTLE 9 CLEAR以后出现)	
孙悟饭(少年期)vs那巴	
胜利条件	制限时间内生存
要点	那巴攻击力很高,但却很笨拙,多用打击闪避+再打击闪避来将其屈死吧。

BATTLE 16(BATTLE 12 CLEAR以后出现)	
孙悟空vs那巴	
胜利条件	制限时间内用界王拳アタック把敌人打倒
要点	必须要在开始利用近战将敌人的HP打到一半以下，之后使用界王拳 再最速用绝招2连续压制，那巴必然KO。
获得人物	那巴

BATTLE 17(BATTLE 12 CLEAR以后出现)	
孙悟空vs贝吉塔	
胜利条件	用かめはめ波/绝招2将敌人打倒，方法基本上与BATTLE16相同。
获得道具	スカウター<F>

BATTLE 18(赛亚人篇CLEAR以后出现)	
孙悟空vs大猿(贝吉塔)	
胜利条件	制限时间内生存
要点	贝吉塔大猿形态是非常强劲的，并且能够使用波动。要尽量快速移动到侧面与后面进行迂回波动进攻为主，耐心消耗死对手吧。一定要避免正面近距离对抗。

BATTLE 19(BATTLE 18 CLEAR以后出现)	
大猿(孙悟空)vs大猿(贝吉塔)	
胜利条件	全力将敌人打倒……很有观赏性的一关，对着来吧，很容易获胜的。

BATTLE 20(BATTLE 18 CLEAR以后出现)	
大猿(孙悟空)vs贝吉塔	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得剧本	只有一个人的最终决战篇

到此为止，先期剧本便告一段落，我们基本上对于剧本的推展有了一个综合的认识，之后希望玩家作好充分的精神准备，因为之后的高级剧本，难度将有比较大的递增。在之后的介绍中，难点我们会总结告之。



★只有一个人的最终决战篇

BATTLE 01	
巴达克vs多多利亚	
胜利条件	全力将敌人打倒

BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后出现)	
巴达克vs弗利萨	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	Zアイテムフュージョン

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)	
巴达克vs O悟空	
胜利条件	全力将敌人打倒
要点	本板块总战斗技巧：持续贯彻巴达克的乱舞超杀，对手倒地就立刻蓄气，之后继续运用乱舞，如此往复，巴达克近战的强大是我们获取胜利的钥匙。
获得道具	カカロット<F>
获得剧本	宇宙の帝王篇

★宇宙の帝王篇

BATTLE 01	
弗利萨最终形态vs贝吉塔	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得道具	弗利萨最终形态<F>

BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后出现)	
弗利萨最终形态vs孙悟空	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒
获得道具	Zアイテムフュージョン

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)	
弗利萨最终形态vs小林	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒

BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后出现)	
弗利萨最终形态vs超赛亚人孙悟空	
胜利条件	用超必杀将敌人打倒
要点	弗利萨虽然能力不弱,但要用超必杀将孙悟空击落,是要找到合适的时机的,抓住孙悟空位移波动停止的瞬间发动吧。
获得道具	超赛亚人<F>

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)	
弗利萨最终形态vs酷拉	
胜利条件	全力将敌人打倒
要点	弗利萨[最终形态]的强力可能能让其进入游戏最强3人的行列中。他的绝招2是2段攻击判定不弱，速度快且耗气少。在基础连携中作为最后的一发使用效果惊人。此超级波动附带的[硬体效果]即格斗小波等无效 2秒左右时间保证了第二轮压制的进行。并且最为让人满意的是，弗利萨[最终形态]的聚气速度超快，就更有利于大威力压制。（小声说一下，这个角色是俺们称霸杂志社的法宝。）
获得道具	弗利萨最终形态”フルパワー”<F>
获得剧本	复仇的赛亚人篇

★复仇的赛亚人篇

BATTLE 01	
贝吉塔vs萨博	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒

BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后出现)	
贝吉塔vs多多利亚	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)	
贝吉塔vs萨博(变身)	
胜利条件	制限时间内将敌人打倒

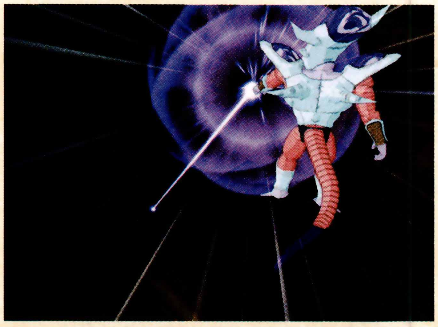
BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后出现)	
拉迪兹vs弗利萨	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	Zアイテムフュージョン

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)	
栽培人vs弗利萨	
胜利条件	全力将敌人打倒

BATTLE 06(BATTLE 4 CLEAR以后出现)	
那巴vs弗利萨	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	Zアイテムフュージョン

BATTLE 07(BATTLE 4 CLEAR以后出现)	
巴达克vs弗利萨	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	Zアイテムフュージョン

BATTLE 08(BATTLE 4 CLEAR以后出现)	
贝吉塔vs弗利萨	
胜利条件	全力将敌人打倒
总要点	在本板块，运用贝吉塔获胜是绝对的亮点，早期的贝吉塔是相当贫弱的。一定要在迂回中把握近战的机会，并利用必杀波动追加获取胜利。而其他角色由于都具备乱舞超杀，所以利用乱舞超杀—蓄气—乱舞超杀的轮回战术可轻松获胜。
获得道具	ツフル人<F>
获得剧本	地球征服计画篇



★地球征服计画篇

本剧情板块是笔者最为欣赏的板块，过程中内容全部为使用敌方BOSS级别角色。操作感和强势气氛都让人深感爽快。

BATTLE 01	
ボージャック(波札克)vs孙悟饭	
胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	封印解除<F>
要点	ボージャック(波札克)：绝对是最强角色之一。 拥有硬体，且近战攻击能力与波动杀伤力恐怖。虽然在聚气速度和防御力方面稍有欠缺，但被其出众的攻击能力掩盖掉了。运用他可直接利用近战获得先手，之后发动乱舞，波动追杀。

BATTLE 01

ボージャック(波札克)vs孙悟饭

胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	封印解除<F>
要点	ボージャック(波札克)：绝对是最强角色之一。拥有硬体，且近战攻击能力与波动杀伤恐怖。虽然在聚气速度和防御力方面稍有欠缺，但被其出众的攻击能力掩盖掉了。运用他可直接利用近战获得先手，之后发动乱舞，波动追杀。硬体的发动与攻击相结合，胜利很容易到手。

BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后出现)

传说の超赛亚人普罗利(超级塞亚人达洛特)vs超赛亚人2贝吉塔

胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	超赛亚人4贝吉塔<F>
要点	传说の超赛亚人普罗利(超级塞亚人达洛特)：操作方式完全与波札克相同，但实力又更上一层的恐怖角色，按照BATTLE01的操作来进行吧。

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)

メカ弗利萨(弗利萨机械形态)vs超赛亚人3 O悟空

胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	改造手　<F>
要点	メカ弗利萨(弗利萨机械形态)：比起弗利萨(最终形态版)相差不多的形态。操作与最终形态基本相同，但波动的发生消耗要大的多，应把握近战攻击力高这个优点取得近战优势。关键时刻再释放大威力大消耗的必杀波动吧。

BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后出现)

酷拉(最终形态)(克维拉/弗利萨哥哥)vs超赛亚人悟吉塔

胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	悟空のフュージョン<F>
要点	酷拉(最终形态)(克维拉/弗利萨哥哥)：角色虽然远不如其弟弟，但是，角色本身的实力是非常平均的，很好上手的角色，且没有明显的弱点。可以随意把握中距离到近距离，再波动追加这个套路。

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)

贝比vs超赛亚人4悟吉塔

胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	人工ブルーツ波<F>
要点	贝比：由于剧情中就是很弱，所以......怎么也强不起来啊。这个角色实在太贫弱了，必杀消耗很大，个体攻防却非常之差。所以在对局中一定要尽量避免正面对抗，要在高速移动中摆脱对手，争取能经常打其背向。之后再跑......唯有如此，才有获胜的可能性。当然，由于防御力低下，所以在本章经常挂掉也是正常，向极限挑战吧。

BATTLE 06

超级17号vs超赛亚人4悟吉塔

胜利条件	全力将敌人打倒
获得道具	贝吉塔のフュージョン<F>
获得道具	Zアイテムフュージョン
要点	超级17号：是非常强的角色，近战范围，速度，和威力都非常令人满意。虽然聚气慢，但必杀波动的威力可是惊人的。所以近战的优势是其释放必杀波动的基础。总体威力很高的性能角色。

★弗利萨篇

本游戏中最为辉煌的篇章，在漫画中也是整个龙珠剧情的高潮。在游戏的进行中怀旧吧。

BATTLE 01

孙悟饭(幼年期)vs多多利亚

胜利条件	制限时间内生存

BATTLE 02(BATTLE 2 CLEAR以后出现)

小林vs多多利亚

胜利条件	制限时间内生存

BATTLE 03

贝吉塔vs多多利亚

胜利条件	全力将敌人打倒
获得人物	多多利亚
获得道具	贝吉塔<F>

BATTLE 04(BATTLE 1 CLEAR以后出现)

贝吉塔vs萨博

胜利条件	制限时间内将敌人打倒

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)

贝吉塔vs萨博(变身)

胜利条件	全力将敌人打倒
获得人物	萨博变身后

BATTLE 06(BATTLE 4 CLEAR以后出现)

孙悟饭(幼年期)vs格鲁德

胜利条件	制限时间内将敌人打倒

BATTLE 07(BATTLE 4 CLEAR以后出现)

小林vs格鲁德

胜利条件	制限时间内将敌人打倒

BATTLE 08(BATTLE 6 CLEAR以后出现)

饺子vs格鲁德

胜利条件	全力将敌人打倒
获得人物	格鲁德

BATTLE 09(BATTLE 6 CLEAR以后出现)

贝吉塔vs利库姆

胜利条件	制限时间内生存

BATTLE 10(BATTLE 6 CLEAR以后出现)

孙悟饭vs利库姆

胜利条件	制限时间内生存
要点	在利库姆的关卡里 利库姆的攻击力很高，更应该注意的是，他经常使用破防，一定防御近战后，看破防攻击出现快速×闪避，集中精神，反应到位的话，也不会特别艰难。

BATTLE 11(BATTLE 9 CLEAR以后出现)

孙悟空vs利库姆

胜利条件	用界王拳アタック/绝招2将敌人打倒
获得人物	利库姆

BATTLE 12(BATTLE 9 CLEAR以后出现)

孙悟空vs巴塔

胜利条件	用界王拳アタック/绝招2将敌人打倒
获得人物	巴塔
要点	巴塔 ：要特别说一下这个角色的原因是这个角色是整个基纽部队中的最强者，近战能力超乎想像的强大。乱舞熟练掌握的话，对手将非常头疼。

BATTLE 13(BATTLE 12 CLEAR以后出现)

孙悟空vs基纽

胜利条件	全力将敌人打倒
获得人物	基纽

BATTLE 14(BATTLE 13 CLEAR以后出现)

贝吉塔vs吉斯

胜利条件	全力将敌人打倒
获得人物	吉斯[/color]

BATTLE 15(BATTLE 14 CLEAR以后出现)

孙悟饭(幼年期)vs孙悟空(基纽)

胜利条件	制限时间内将敌人打倒

BATTLE 16(BATTLE 15 CLEAR以后出现)

小林vs孙悟空(基纽)

胜利条件	制限时间内将敌人打倒

BATTLE 17(BATTLE 16 CLEAR以后出现)

贝吉塔vs孙悟空(基纽)

胜利条件	制限时间内将敌人打倒
要点	经典剧情，被换身体后，能力依旧强大。利用横移连发波动获取胜利吧。

BATTLE 18(BATTLE 14 CLEAR以后出现)

贝吉塔vs弗利萨

胜利条件	全力将敌人打倒

BATTLE 19(BATTLE 18 CLEAR以后出现)

孙悟饭vs弗利萨第二形态

胜利条件	制限时间内生存
获得人物	弗利萨第二形态

BATTLE 20(BATTLE 18 CLEAR以后出现)

小林vs弗利萨第二形态

胜利条件	制限时间内生存
要点	如果直接打，没有获胜的可能性……要点在于多使用太阳拳。之后抓住难得的机会打击。之后轮回往复即可。
获得道具	超变身<F>

BATTLE 21(BATTLE 18 CLEAR以后出现)

短笛vs弗利萨第二形态

胜利条件	全力将敌人打倒

BATTLE 22(BATTLE 19 CLEAR以后出现)

孙悟饭(幼年期)vs弗利萨第三形态

胜利条件	制限时间内生存
获得人物	弗利萨第三形态
本章要点	非常艰难，非常非常艰难的一章，不要防守了，防不住的，直接冲过去进攻。如果出现危险状况,不可移动逃跑，要用移动中连续波动来进行牵制。遇到任何情况都不要放超杀波动，气是非常珍贵的。在近战与迂回小波动中耗到结束吧。

BATTLE 23(BATTLE 19 CLEAR以后出现)

短笛vs弗利萨第三形态

胜利条件	制限时间内生存
本章要点	同上章

BATTLE 24

贝吉塔vs弗利萨最终形态(BATTLE 22 CLEAR以后出现)

胜利条件	制限时间内生存
获得道具	赛亚人の恨み<F>

BATTLE 25(BATTLE 22 CLEAR以后出现)

孙悟空vs弗利萨最终形态

胜利条件	用超必杀/元气玉将敌人打倒
获得人物	弗利萨最终形态

BATTLE 26(BATTLE 25 CLEAR以后出现)

超赛亚人孙悟空vs弗利萨最终形态

胜利条件	全力将敌人打倒
获得人物	超赛亚人孙悟空

BATTLE 27(BATTLE 26 CLEAR以后出现)

超赛亚人孙悟空vs弗利萨100%最终形态

胜利条件	用绝招2/超かめはめ波将敌人打倒
要点	那美克星传奇的终点，由于我方角色的强大，实际上是没有难度的。但不要高速移动。要在中距离和近距离中把握有利，胜利是我们的。
获得剧本	传说の超赛亚人篇
获得剧本	宇宙最强の战士篇

宇宙最强的战士篇将出现GT剧情中的强气角色。

史上最大激斗—隐藏要素篇

本作中除了精彩的剧本与激烈的打斗之外，还包含着众多的隐藏要素，这其中包括了隐藏人物与龙珠收藏等等，我们将其一并总结如下：

POINT 01 有关于龙珠收集

龙珠隐藏在各个场景里 破坏建筑或者岩石以后有一定几率可以发现同一个地点可以进行反复收集，这样在同一个地点就可以把7颗龙珠都收集齐，收集7颗以后进入故事模式就可以召唤出神龙许愿。

地球の荒野—破坏岩石以后可以发现。

地球の岩场—破坏岩石以后可以发现。

那美克星—破坏小岛以后在水中可以发现。

神样の神殿—破坏神殿中央的建筑物以后可以发现。

都(废墟)—破坏建筑物以后可以发现。

沙鲁的游戏会场—破坏岩石以后可以发现。

POINT 02 有关于愿望

愿望汇总

愿望1	密码	可以让育成角色在对战模式中使用
愿望2	真·天下一武道会篇	Z模式下可以进行剧本[真·天下一武道会篇]
愿望3	孙悟空(少年期)	「孙悟空(少年)」使用可能
愿望4	龟仙人	「龟仙人」使用可能
愿望5	桃白白	「桃白白」使用可能
愿望6	大猿	「大猿(下级战士版)」使用可能
愿望7	大猿(贝吉塔版)	「大猿(贝吉塔版)」使用可能

POINT 03 有关于隐藏角色

最后，我们将隐藏角色的出现方法告知，很多角色只能通过合成来使之出现，并且为双道具合成，总结列表如下，希望对您全角色收集有所帮助。

人物合成表

超赛亚人4悟吉塔	
道具1	SS4孙悟空のフュージョン<F>
出现章节	【复仇鬼贝比篇】
道具2	SS4贝吉塔のフュージョン<F>
出现章节	【复仇鬼贝比篇】
贾南巴	
道具1	人间の邪气<F>
出现章节	【恶气の怪物贾南巴篇】
道具2	サイケ鬼<F>
出现章节	【破坏魔人篇】BATTLE 05
超级17号	
道具1	人造人间17号<F>
出现章节	【未来の超战士篇】BATTLE 02
道具2	人造人间17号<F>
出现章节	【人造人间篇】BATTLE 10
贝比	
道具1	ツフル人<F>
出现章节	【复仇の赛亚人篇】BATTLE 08
道具2	人工ブルーツ波<F>
出现章节	【地球征服计画篇】BATTLE 05
メカ弗利萨(弗利萨机械形态)	
道具1	改造手　<F>
出现章节	【地球征服计画篇】BATTLE 03
道具2	弗利萨最终形态"フルパワー"<F>
出现章节	【宇宙の帝王篇】BATTLE 05
ボージャック(波札克)	
道具1	封印解除<F>
出现章节	【地球征服计画篇】BATTLE 01
道具2	银河战士<F>
出现章节	【胁威の银河战士篇】
沙鲁超完全体	
道具1	超赛亚人孙悟空<F>
出现章节	【真·究极の人造人间篇】BATTLE 03
道具2	沙鲁完全体<F>
出现章节	【人造人间篇】BATTLE 16
魔人布欧(纯粹恶)	
道具1	恶しき人间の统弹<F>
出现章节	【魔人布欧篇】BATTLE 11
道具2	魔人布欧(善)<F>
出现章节	【魔人布欧篇】BATTLE 20
贝吉塔	
道具1	スカウター<F>
出现章节	【赛亚人篇】BATTLE 11
道具2	贝吉特<F>
出现章节	【魔人布欧篇】BATTLE 16
超赛亚人3悟天克斯	
道具1	超赛亚人悟天克斯<F>
出现章节	【魔人布欧篇】BATTLE 12
道具2	超赛亚人<F>
出现章节	【宇宙の帝王篇】BATTLE 04/【人造人间篇】BATTLE 11/【破坏魔人篇】BATTLE 02/【魔人布欧篇】BATTLE 03
传说の超赛亚人普罗利	
道具1	普罗利<F>
出现章节	【传说の超赛亚人篇】
道具2	超赛亚人<F>
出现章节	【宇宙の帝王篇】BATTLE 04/【人造人间篇】BATTLE 11/【破坏魔人篇】BATTLE 02/【魔人布欧篇】BATTLE 03超赛亚人特兰克斯(力场全开)
道具1	超赛亚人特兰克斯(青年期)<F>
出现章节	【人造人间篇】BATTLE 08
道具2	超赛亚人<F>
出现章节	【宇宙の帝王篇】BATTLE 04/【人造人间篇】BATTLE 11/【破坏魔人篇】BATTLE 02/【魔人布欧篇】BATTLE 03
酷拉	
道具1	弗利萨の兄<F>
出现章节	【宇宙最强の战士篇】
道具2	超变身<F>
出现章节	【真·究极の人造人间篇】BATTLE 04/【弗利萨篇】BATTLE 20





POINT 02 关于天下一武道会

初级(全3回战)：通过以后中级战实行可能。

中级(全4回战)：通过以后上级战实行可能。

上级(全5回战)：通过以后[沙鲁的游戏]实行可能。

沙鲁的游戏(全5回战)：通过以后随即获得辅助系耳环一个。

POINT 02 全人物出现方法

人物总汇

孙悟空(普通)	
出现方法	初期使用可
孙悟空(超赛亚人)	
出现方法	弗利萨篇 B26胜利后使用可
孙悟空(超赛亚人2)	
出现方法	魔人布欧篇 B7胜利后使用可
孙悟空(超赛亚人3)	
出现方法	魔人布欧篇 B10胜利后使用可
孙悟空(超赛亚人4)	
出现方法	究极の人造人间篇 B1胜利后使用可

人物总汇

贝吉塔(超赛亚人)	
出现方法	人造人间篇 B6胜利后使用可
超贝吉塔（超级贝吉塔）	
出现方法	人造人间篇 B29胜利后使用可
贝吉塔(超赛亚人2)	
出现方法	魔人布欧篇 B7胜利后使用可
贝吉塔(超赛亚人4)	
出现方法	地球征服计画篇 B2胜利后使用可
贝吉特	
出现方法	魔人布欧篇 B20胜利后使用可
孙悟饭(少年期・超赛亚人)	
出现方法	人造人间篇 B12胜利后使用可
孙悟饭(少年期・超赛亚人2)	
出现方法	人造人间篇 B28胜利后使用可
孙悟饭(青年期・ノーマル)	
出现方法	初期使用可
孙悟饭(青年期・超赛亚人)	
出现方法	魔人布欧篇 B6胜利后使用可
孙悟饭(青年期・超赛亚人2)	
出现方法	魔人布欧篇 B8胜利后使用可
孙悟天	
出现方法	魔人布欧篇 B1胜利后使用可
孙悟天(超赛亚人)	
出现方法	魔人布欧篇 B3胜利后使用可
特兰克斯(幼年期)	
出现方法	魔人布欧篇 B2胜利后使用可
特兰克斯(幼年期・超赛亚人)	
出现方法	魔人布欧篇 B4胜利后使用可
悟天克斯	
出现方法	魔人布欧篇 B12胜利后使用可
悟天克斯(超赛亚人)	
出现方法	魔人布欧篇 B13胜利后使用可
特兰克斯(青年期・剑・普通)	
出现方法	初期使用可
特兰克斯(青年期・剑・超赛亚人)	
出现方法	人造人间篇 B1胜利后使用可
特兰克斯(青年期・格斗)	
出现方法	未来の超战士篇 B1胜利后使用可
特兰克斯(青年期・格斗・超赛亚人)	
出现方法	人造人间篇 B8胜利后使用可
拉迪兹	
出现方法	赛亚人篇 B2胜利后使用可
那巴	
出现方法	赛亚人篇 B16胜利后使用可
栽培人	
出现方法	赛亚人篇 B11胜利后使用可
多多利亚	
出现方法	弗利萨篇 B3胜利后使用可
萨博(普通)	
出现方法	初期使用可
萨博(变身后)	
出现方法	弗利萨篇 B5胜利后使用可
格鲁德	
出现方法	弗利萨篇 B8胜利后使用可
利库姆	
出现方法	弗利萨篇 B11胜利后使用可
巴塔	
出现方法	弗利萨篇 B13胜利后使用可
基纽	
出现方法	弗利萨篇 B17胜利后使用可
吉斯	
出现方法	弗利萨篇 B14胜利后使用可
弗利萨(第一形态)	
出现方法	初期使用可
弗利萨(第二形态)	
出现方法	弗利萨篇 B19胜利后使用可
弗利萨(第三形态)	
出现方法	弗利萨篇 B22胜利后使用可

人物总汇

弗利萨(最终形态)	
出现方法	弗利萨篇 B25胜利后使用可
人造人间16号	
出现方法	人造人间篇 B10胜利后使用可
人造人间17号	
出现方法	人造人间篇 B6胜利后使用可
人造人间19号	
出现方法	人造人间篇 B4胜利后使用可
人造人间20号	
出现方法	人造人间篇 B5胜利后使用可
沙鲁(第一形态)	
出现方法	初期使用可
沙鲁(第二形态)	
出现方法	人造人间篇 B13胜利后使用可
沙鲁(完全体)	
出现方法	人造人间篇 B19胜利后使用可
沙鲁(最终完全体)	
沙鲁幼体 出现方法	人造人间篇 B27胜利后使用可
撕旦	
出现方法	人造人间篇 B17胜利后使用可
ダーブラ	
出现方法	魔人布欧篇 B6胜利后使用可
魔人布欧(善)	
出现方法	魔人布欧篇 B16胜利后使用可
魔人布欧(纯粹)	
出现方法	魔人布欧篇 B21胜利后使用可
比特鲁	
出现方法	魔人布欧篇 B19胜利后使用可

POINT 02 【挑战模式】(アルティメットバトル)

最后和大家介绍一下挑战模式，刚开始玩家所在的排名为１０１位，让我们为了最后第一的荣誉而战吧。

每关都有战斗评价，将会影响战后入手的Wポイント点数，而Wポイント点数又会影响挑战过程中出现的乱入者，乱入者的实力彼此相差悬殊，而对于我们来说，应当关注的乱入者是有限的，对应情况如下：



重点乱入者

必要点数	乱入者	奖励道具
111	孙悟空(少年期)	装备槽+3
99	大猿(贝吉塔)	负けん气
77	魔人布欧(纯粹恶)	再生能力
55	大猿　战意高扬	
33	龟仙人	压力
22	桃白白	z道具性能up

排名奖励

第1位	达人の妙技
第2位	气的控制
第3位	奇迹Z






怀旧新浪潮

CLASSICAL game COLLECTIONS

怀旧类游戏实际上是一个新生事物。这种类型的出现上表明游戏业发展已经到达了一定的程度。各厂商都有一定的软件资源积累，才有机会推出此类游戏。而且正因游戏发展到一定程度,才能产生游戏发展的几个趋向差异，才能出现一些游戏迷对一些没什么创意的游戏不满的矛盾，市场上才能有对此类作品的需求，厂商才会放手来制作此类游戏。没有市场的产品有谁肯做呢？怀旧类游戏既能让人享受到游戏最原始的乐趣，对厂家也是一个自我的回顾，所以最近这些作品很多。尤其是在8、9月的时候此类作品集中地推出了很多，借这个机会，我们几个编辑对这几个作品集中地进行一下介绍。那就来听听他们对此类作品是怎么看的吧。 □文责/无无、著子、龙马

著子说：怀旧，需要一颗平常心

如今在家用机领域，怀旧已经成为一种新的浪潮。“合集”“精选”类型的游戏不断出现，似乎只在瞬间，我们都不由自主地被卷了进去。怀旧者，缅怀旧事也。面对自己曾经熟悉的事物或情景，找回当年的心境，感叹岁月流逝，怀恋之情油然而生。这种充满了人文关怀的举动早已为大家所喜爱，无论文人墨客还是市井平民，无人不可为之，在这喧嚣的现代生活中，算得上日常生活中信手拈来的一种小小浪漫了。仔细想来，游戏无疑是适合怀旧的。游戏是一种具有时代感的，蕴涵了无数幻想的娱乐形式，现实中不会出现的传奇经历，生活中难以体味的动作感觉，已经足以令我们以及每一个玩过游戏的人找到属于自己的惊喜。可是，游戏的载体是高精尖电子设备，过于激烈的新品竞争和过于迅速的更新换代使任何一款游戏都无法长存年轻的活力。其中一些顶级作品被奉为“经典”，于是，续作、复刻、周边阵容全力出击，使这些“幸运儿”成了系列，得以不朽；而另外的大多数作品，在度过属于自己的那一场辉煌之后，便淹没在更多更新的作品汪洋中，被游戏的历史尘封起来了。游戏是一种休闲娱乐，可以“魂牵梦萦”，毕竟难以“刻骨铭心”。即使某部作品初玩时呼为“神作”，时间久了，也难免逐渐淡忘。然后，就在已经被数不清的新游戏搞到审美疲劳，思维木然之时，游戏厂商们突然“反戈一击”，举起“经典怀旧”的大旗，于是，画面粗糙不堪也好，系统陈旧简陋也罢,我们突然有了能说服自己重温一两个“世代”之前作品的理由，看着当年曾令自己如痴如醉的游戏，哪怕只是重新试上几分钟，也足以令自己产生一份久违的感动。



然而，一旦开始“游戏怀旧”，我们会发现自己在不经意间多出了一些“习以为常”的抱怨。平时看着日益进化的游戏机能，越发炫目的立体画面，自己却无法找到当年玩简单至极的平面游戏时那种怦然心动的感觉，不觉越玩越郁闷；值此怀旧之时，“积怨”爆发，不禁当场指责起现在的游戏制作虚于浮华，再加上当下常听一些日本游戏老铺大讲“寻回游戏性之急迫”,明知电子业界的“日新月异”本是正途，却顿生一丝“今不如昔”之感，给自己平添了许多烦恼。



于是，将想不明白的事扔到一旁，品一杯清茶，重新捧起手柄，细细玩来。平心静气之后，忽觉得此事其实也不难想通。时光飞逝，岁月更迭，在不断变化的不仅是业界，不仅是游戏，其实还有我们自己。在这些怀旧作品全盛的年代，少不更事的我们对面对的社会和将来的生活没有什么系统的概念，游戏中瑰丽的世界足以成为我们的一切，破解游戏时的成就感足以把我们的心灵填满。当我们逐渐长大，当我们明白了现实的追求和生活的责任，我们就不能再将游戏作为唯一的人生目标。游戏仍然带给我们快乐，只是我们自己已经把它放到心中一个合适的角落，不再让它们遮挡我们太多的视线。业界内的人们更是如此,纯粹的热情变成熟练的工序，现实得令人感到残酷。这个道理虽然陈旧，但放诸游戏圈中每个人的身上，一理皆然。游戏界其实一直都在预



定的轨道上发展着，对于久玩游戏的人来说，视线已经“水涨船高”，但对于刚刚开始接触游戏的人来说，“初时的感动”依然未变。现在没有给我们留下太多印象的作品，很可能就是我们的后辈或者下一代“怀旧”的对象，既然游戏是一种文化，那环境的流转和认识的改变就是不可否认的必然。想到此处，心中不禁透彻了许多。

看来，怀旧需要的是一颗平常之心，沉浸在自己曾经心仪的作品之中，既是怀念游戏，亦是怀念自己过去的人生。一番感叹之后，忽然发现自己仍然年轻，心头立刻多了一份轻松与释然。

龙马说：怀旧,需要感情的投入

说到“怀旧”这个话题，笔者认为“怀”和“旧”这两个要素是缺一不可的。“怀”是对过去那些经典游戏的感念和牵挂，而“旧”则说明了这些游戏年代的久远，以及其在游戏历史中的地位和分量。对于年龄偏大一点的玩家（平均年龄在25周岁以上）而言，他们的童年和少年时代正是游戏机发展进化过程中最为关键又最富有戏剧性的时代。在过去的20多年里，游戏机经过了从无到有，从街厅到家庭，从黑白到彩色，从4位到128位的进化过程。游戏的内容从简单的“打砖



←看着这古老的作品大家是不是有种超越时空的感觉呢？该怀念的不仅是游戏，还有我们的游戏生涯。



块”、“射蜜蜂”到现在五彩缤纷、眼花缭乱的局面，对于经历过这个时代的玩家而言，这是一段宝贵的历史，也是一笔无形而丰厚的人生财富。也许现在已经是90年代少男少女们享受快乐时光的天下了吧，新生代的Game Player们玩起游戏来锋芒毕露，丝毫不让各位虚长自己几岁的前辈们。不过总的来说，玩家们之间的“代沟”并不像我们和父辈一般深不可越。新玩家与老玩家在游戏观念上的差异，正如同可乐之于绿茶，火影之于龙珠，SEED之于UC，超级女声之于歌剧《图兰朵》一样，各有各的道理，但它们都是客观的存在，而且都有其存在的理由。（众读者：最后一个比较不太客观……）既然哲人说过“所有存在的都是合理的”，那么在次世代新主机潮流狂卷业界的时候，资深厂商依旧雷打不动地照出老游戏，虽然貌似逆天，但实际上也是顺人心、应民意的一种举动。

不要以为这是笔者在瞎掰哦。我们首先讨论一个问题吧：人什么时候会怀念过去呢？一般有两种情况：平时闲暇无事可干的时候，以及觉得自己现在过得不如过去好的时候。其实，这样的情况在游戏界也并不罕见。为什么任天堂在GBA上一连发售了30部完全复刻FC的作品，而且销量还不错？难道说购买这些“仿古”软件的玩家们一定都在25岁以上吗？显然不是这样。对于一个玩家来说，打游戏的最初动力是“在玩的过程中得到乐趣”，如果一部老游戏真的能够让玩家体会到快乐，那么无论穿越多少时代，它都不会被遗忘的。而且喜欢怀旧游戏的玩家们可能会有一个共同的感觉：怎么现在的游戏就越做越不像游戏了呢？玩家们难道只关注优美的画面和高品质的声音吗？尽管最近某位专门制作美女游戏的披肩发墨镜酷面大佬在谈到游戏制作时反复强调“要满足玩家的视觉和听觉享受”，还放出什么“游戏性再强的GAME也比不上五子棋”之类的言论，但是还请大家不要忽视一个问题：新游戏未必好玩，老游戏未必不好玩，如果说某些人玩游戏只是要看画面的话，那还不如直接去看电影比较好一些，起码不会浪费手柄嘛（笑）。

最近一段时间以来，游戏界的“怀旧”势头似乎在呈现愈演愈烈的趋势。越来越多的游戏老厂把自己当年的街机或者家用机作品打包复刻在现行家用主机上，并且冠以“经典”、“珍藏”等名衔，虽然属于明目张胆的新瓶装旧酒行为，但是这些东西毕竟有人喜欢，因此不愁销路。话又说回来，如果这些复刻的作品一张也卖不出去的话，那么现在就不会有这么多厂家跟风了。如果把怀旧合集比作是新瓶装旧酒的话，那么这“瓶”中“酒”究竟是陈年的茅台五粮液还是工业乙醇兑白水，还需要各位玩家们自己去鉴别。好在玩游戏和喝酒不同，不至于因为喝到“假酒”而误伤人命，只要大家不吝惜自己宝贵的游戏时间，自然可以把市面上这些“酒”挨个尝一遍。如果时间不够的话，还是捡自己熟悉而喜欢的游戏玩吧。

无无说：怀旧，是一种生活态度

很多时候人们都会更多地觉得快节奏地生活似乎缺点什么东西,从而就开始怀念起以前的什么什么来，这种怀旧的心理在当下还有点流行。既然有这种心理的存在，自然会有满足这心理的商品出现，商品经济社会嘛。尤其是对于现在30岁左右的人来说，他们在小时候玩的那些街机游戏往往在他们心里有着很完美的印象。于是乎各厂商都推出这种复刻怀旧作品，从老任的MINI FC系列开始，一直到NAMCO的50年纪念等等，但在这个8月，这种作品出现得尤其多。粗粗一算，就有6款同类型作品出现在市场上。这也许就是一个单纯的巧合，并没有什么必然的内在联系，但这个现象的出现至少说明了现在怀旧游戏的这股潮流，是我们不得不重视的。

在游戏经过30年的发展来到今天，对声光效果及游戏附加价值的追求趋势已远超过对游戏本质的追求，更多的人愿意追逐游戏这种新时尚风潮（对于他们来说），但往往不愿付出太多。而游戏时间比较长的人往往对游戏有自己形成的认识，对很多问题也能提出自己的看法。这两种群体在各自的形成时间、对游戏的认知程度及各自的娱乐理念甚至在生活态度上很可能都会存在着



一定程度的差异，但恰恰是怀旧类游戏，却能让这两个群体分别接受。

对游戏时间较长的人群来说，怀旧游戏实际上也就是对自己游戏生涯的回顾，也是对从前时光的回顾，对于他们来说没有抵触的必要。对于新派的人来说，这些怀旧作品里出现的游戏是他们前所未闻而且是在现阶段情况下无法想象的，这些直接追求游戏娱乐性原点的作品一定会给他们带来一些触动。

客观地说，确实此类软件的制作成本要比软件平均的制作成本低很多，相对回报也比较大，所以往往会被人认为是骗钱蒙事。但实际上，很多收录在其中的老游戏不仅街机版本很难找到，就连其相关家用机的移植作品也是在现在极难找到了。这些厂家以这种形式让一些珍贵的老作品重见天日，不仅是让更多玩家能够看到其昔日的风采，也对游戏界的这些“活化石”起到了非常好的保护作用。利人利已，所以这样的作品厂商很乐意去做，不管是大鳄CAPCOM，还是刚刚咸鱼翻身的TAITO，都愿意制作此类作品。而且这种作品的销售成绩似乎也不会很差，说句大白话，如果真的卖不动的话，就不会还有这么多厂商前仆后继地上前送死了。

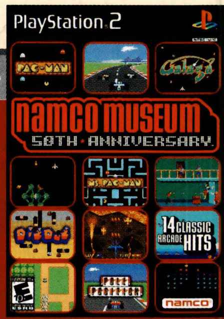


回到我们身边，相信一些年龄比较大的朋友对今天推介的这6款游戏中的一些作品不会感到陌生，那些曾经陪伴我们走过童年的游戏现在几乎已成为了我记忆中不可磨灭的回忆，因此这些怀旧作品是很有收藏价值的。

抛开这些因素来说，现今游戏业界创意匮乏的现状也在一定程度上造成了目前怀旧游戏备受关注的情况。为什么任天堂的MINI FC系列能够连发30多款游戏而且成绩都相当不错，就是因为那些作品都是比较重视游戏基本的娱乐性，而现在游戏业之所以陷入窘境，跟目前的新作品过分重视声光效果而忽视创意绝对是有着分不开的关系的。

在游戏迷们越发对现状不满的情绪高涨的时候，任天堂出手推出怀旧系列取得了成功之后，很多厂家也随之推出了同类作品。而集中在最近出现的几款作品就是我们本文要着重介绍的，实际上从某种意义上来讲，这类游戏也是比较挑人的，如果你没有一定的游戏经历的话，很难对这种游戏有什么共鸣。

再说句题外话，实际上怀旧游戏的出现未必就是什么好现象。如果不是现今的游戏发展偏离了娱乐的本质，这些本该被时代淘汰的作品就不该借尸还魂再出现在我们面前。怀旧游戏越是火爆，越是对现在这些浮躁的游戏的嘲讽，也越是对整个游戏业界的警示。



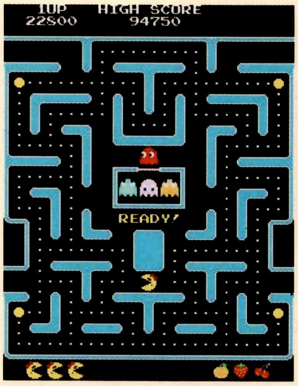
80年代初体验

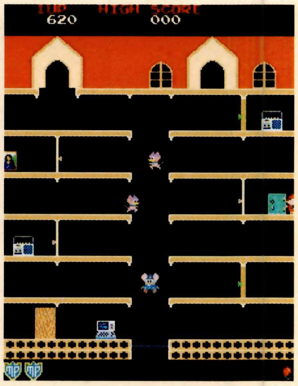
NAMCO游戏博物馆

怀旧性	★★★★★
游戏平均质量	★★★★
收录游戏经典度	★★★★★
收藏价值	★★★★
推荐度	★★★★

台湾作家琼瑶在80年代初创作的言情小说《问斜阳》第三章里，绘声绘色地描写了一部街机游戏，那就是NAMCO在1979年制作的射击游戏——小蜜蜂（GALAXIAN）。虽然说游戏机在那部无聊的小说里只是一个道具，但是作者对它的描述却恰恰体现了当时电玩给人们的印象：新潮，有趣，紧张，能够刺激到玩家的冒险心理，最后让他们在自己的贪念中OVER掉。（过分追求高分的结果）琼瑶在小说中称赞道，那些发明电子游戏的人确实是天才。因为对任何人来讲，电玩都不是一个花费很大的娱乐；但是，它却能引诱你一次又一次地玩下去，直到帮游戏公司赚得盆满钵满为止。从70年代末到80年代初，NAMCO在街机界发表的游戏还是以射击为主的。当时能够和小蜜蜂并驾齐驱的射击游戏，还有TAITO的《太空侵略者》和JALECO的《火凤凰》。这些射击游戏的共同特点是自机的移动范围十分有限，敌人的形象和我方的攻击方式也比较单一，玩久了就会产生疲倦感。好在这种情况在81—82年前后得到了缓解。NAMCO在街机上开发的动作游戏《吃豆》（PAC—MAN）、《小叮当》（DIG—DUG，主角就是后来出名的钻地小子的父亲）和射击游戏新作《铁板阵》获得了不错的效果。尤其是铁板阵，向玩家们展示了色彩斑斓的背景画面，从此射击游戏不会只发生在漆黑一片的太空里了。这部作品曾经移植在FC上，并且因为“输入方向键指令使战机无敌”而成为游戏史上第一个由官方支持秘技的游戏。

1983年，一款考验玩家智慧和反映能力的动作游戏《猫捉老鼠》（MAPPY）在街机上闪亮登场，后来因为移植给了FC，在国内也获得了一定的人气，至今仍有不少玩家尤其是MM们喜欢这款游戏。当大家操纵着那只穿警服的白色老鼠在大楼上收集野猫盗窃团伙偷走的赃物时，谁会想到猫和老鼠在游戏中的地位和在生活中完全相反呢?在不断创新的同时，NAMCO也不放弃手头的阵地。在《小蜜蜂》推出仅1年之后，《大蜜蜂》（GALAGA）又在街厅里和玩家们见面了。这一作的独到之处就是敌人BOSS会用超声波把我方战机吸走，再把它打掉之后战机会被夺回来，然后两机并排，火力增强一倍。虽然这样做有点危险，但是很多朋友们为了得到加强火力而心甘情愿地让BOSS把自己吞掉。不过一定要小心，万一被吞掉时我方没有后备机体的话可就糗大了……



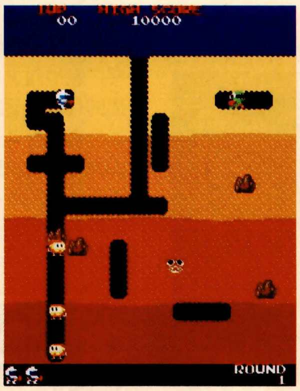


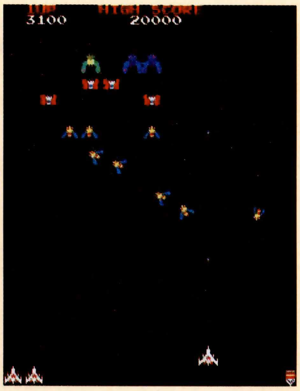
如果说大家都认为NAMCO的赛车游戏做得很不错，那么各位应该看看它当初的第一部作品是个什么样子。1982年的标杆赛车（POLE POSITION)和翌年推出的2代都是追尾视角的模拟赛车游戏，画面和FC上的F1赛车差不多。操作中还有档位的切换，在当时来看也算是一部比较成熟的作品了。只可惜游戏里的车子太不结实，一撞就炸，这种惊心动魄的感觉倒和时下大流行的BURNOUT有异曲同工之妙。

在同一类型题材的开发方面，NAMCO也很谨慎，尽量避免出现重复的痕迹。在开发了大量纵版射击游戏后，它在1985年开发了一部横版的飞机游戏,而且是从右向左飞的，这样的设计后来几乎没有什么人模仿，因为玩起来似乎有点别扭。天空之子（SKY KID）就是这样一部另类的游戏。每一关的任务都是轰炸敌人的目标，玩家需要操纵飞机起飞，扫清障碍，挂弹，轰炸,最后着陆，飞行过程一个不缺，倒是有板有眼的。像这样严格模仿现实的情况，也只有后来出了《皇牌空战》之后才出现。同在1986年推出的《滚雷》（Rolling Thunders)是一部比较另类的游戏,从外观到操作方式都和后来CAPCOM出在FC上的《人间兵器》极其相似。而《龙魂》（Dragon Spirit）是NAMCO在1987年推出的纵版射击游戏。这部作品取材于中世纪龙骑士的故事，和以前的太空科幻题材大相径庭，无论是敌我角色形象还是背景画面都和之前的作品很不一样。这部作品曾经移植给FC，笔者小的时候有幸接触过，当时只有一个感觉：不太好上手……不过总的来说还是个不错的游戏。

在整个80年代前期，NAMCO在街机厅的势力始终很大（当时的街机市场SEGA占一大部分，NAMCO次之），直到后来CAPCOM依靠格斗和清版游戏称雄一方时，NAMCO的锋芒才稍微有所减弱。要说NAMCO出了这么些经典游戏，如果不往家用机上移植移植，一来对不起各位老玩家的期待，二来也对不起自己的钱袋。于是这些游戏被无数次复刻到家用主机上。最近NAMCO喜逢五十周年庆典，于是趁着各位玩家心情好，又一次把这些游戏拿出来卖，还打上了“50周年街机珍藏集”的招牌。虽然这么做有点不大厚道，不过游戏都是好游戏，大家有时间不妨体验一下，上个世纪的街机厅里是什么感觉。







《NAMCO游戏博物馆》收录作品

小蜜蜂（Galaxian）	1979年
小精灵（Pac—Man）	1980年
大蜜蜂（Galaga）	1980年
精灵小姐（Ms. Pac—Man）	1981年
太空历险记（Bosconian）	1981年
小叮当（Dig Dug）	1982年
标杆赛车（Pole Position）	1982年
铁板阵（Xevious）	1982年
猫捉老鼠（Mappy）	1983年
标杆赛车II（Pole Position II）	1983年
滚雷（Rolling Thunder）	1986年
天空之子（Sky Kid）	1986年
龙魂（Dragon Spirit）	1987年

唤醒记忆中的SEGA

索尼克精选集

怀旧性	★★★★
游戏平均质量	★★★
收录游戏经典度	★★★★★
收藏价值	★★★★
推荐度	★★★



应该说，SEGA是拥有充分怀旧理由的。作为一家资历甚深的游戏公司，SEGA和它旗下的经典游戏角色一起走过了一段相当坎坷的历程。1960年诞生的SEGA在游戏界无疑是元老级的角色，并且还是最早转型到家用机市场“软硬兼施”的强者之一。SEGA常常以自己的“创新精神”为荣，至今在SEGA的官方主页上，还可以看到将“诞生了许多业界首创”作为公司主要业绩的描述。由于各种原因，SEGA最终在枪林弹雨的家用游戏机硬件市场上败下阵来，但作为一家软件开发商，SEGA的游戏直到今天仍然展现着超凡的魅力。失去自家的主机，SEGA反倒成了硬件商们争抢的对象，如今最新锐家用主机的“三方合战”还没正式开打，SEGA却俨然已经成了“全机种制霸”的王牌厂商之一。

1991年诞生的索尼克(Sonic)现在已经是公认的SEGA招牌形象。这只蓝色的小刺猬凭借可爱的外表和潇洒不羁的性格赢得了人们的认同。《索尼克》在SEGA的各机种上都留下了扛鼎之作，现在足迹更遍布各个厂商的平台，成了大众化的游戏形象。今年的8月11日，SEGA在Play Station 2和Nintendo Game Cube上同时发售了《索尼克精选集》，以怀旧合集的形式再现这个经典系列在游戏业界十几年的发展中所走过的漫漫征程。



这款游戏虽然主题是怀旧，主界面却显得很“新”，水蓝色的3D背景绘图颇具“时尚”感，和SEGA给索尼克的形象定位颇为吻合。游戏表按机种顺序排列，基本上是较新的主机排在前面，标题旁附有机种说明和游戏介绍。

《索尼克精选集》的怀旧是从《索尼克格斗(Sonic The Fighters)》开始的。这款游戏诞生于1996年，对于当时的SEGA来说是一种崭新的尝试。它是这个系列中很罕见的街机版，同时也是“索尼克”首次以3D格斗形式登上舞台。为了这款游戏，SEGA特地设计出“FANG”和“BEAN”两个新角色，对剧情进行了重新演绎。整体上看，这款游戏的系统并没有往“专业”的方向走，而是往“新颖”与“休闲”的方向发展。操作做到了尽量简化，打击感觉也很独特，收招时的“直线吹飞”和重击打倒对手后对手会短暂无敌等细节有点“乱斗”类游戏的风格。曾有评论指出，这款游戏很多地方都是系列中的首次尝试，因此回避同类的经典游戏系统，另辟蹊径也是可以理解的。

接下来的两款游戏时间点一前一后：1993年发售的MEGA CD版《索尼克CD (Sonic The Hedgehog CD)》和1997年发售的Sega Saturn版《索尼克R (Sonic R)》。由于主机的普及问题，国内玩过《索尼克CD》的玩家可能不多，实际上，这款游戏在索尼克系列的发展史上占据着一个承前启后的重要位置。从游戏画面上不难看出，这款游戏的画面正好处于前后两代主机过渡期间的水平，游戏系统也是一种融合了2D与3D的混合形。这时的《索尼克》就如同MEGA CD这部主机一样，处于一个进化与发展的彷徨时期，在这之后，《索尼克》才开始真正在3D动作舞台上大展拳脚起来。另外，现在系列中著名的BOSS角色“金属索尼克 (Metal Sonic)”诞生在这款游戏之中，对后来游戏剧情的发展也产生了不小的影响。

《索尼克R》对于我们来说就熟悉得多了，这款著名的RAC“赛跑”游戏曾经是众多SS玩家的“消遣”佳品。流畅的奔跑感觉和鲜明的角色性使这款游戏充满了魅力，充分证明了《索尼克》在3D世界中依然可以发挥出十足的速度感。如今在PS2上重温这款曾经熟悉的游戏，产生的回味是不言而喻的。

再下边的六款作品全都来自Game Gear，作品的时间跨度从1992年到1995年。如今再玩这几款游戏，感觉颇为奇妙。第一个感觉是动作要求较高，无论是只有美版的幻之作品《索尼克弹珠(Sonic Spinball)》还是颇受爱好者们欢迎的《泰奥斯的天空巡逻 (Tails' Sky Patrol)》，动作要求都不低，以初玩者的角度来看，游戏显得有些复杂。第二个感觉就是怀念了。重温名作《索尼克赛车2 (Sonic Drift 2)》和《泰奥斯的大冒险 (Tails Adventures)》，可爱的角色和细致的动作都令人不禁回想起当年SEGA那台率先使用了彩屏的“传奇”掌机。

《精选集》一开始可以选择的游戏到此为止。可是，这样的阵容总使人觉得似乎缺了点什么。等游戏时间逐渐累积，隐藏游戏开始陆续出现：《矢量人 (Vector Man)》《矢量人2 (Vector Man 2)》，机种是“SG”。许多人玩到这里都会愣一下：好不容易打出的游戏却不是索尼克，而且……“SG”是什么？翻开尘封的记忆，一些老玩家的脑海中会突然出现“SEGA GENESIS”——这是MEGA DRIVE美版主机的名字。于是我们恍然大悟，《精选集》的怀旧注定要落在难以忘却的MD上。当我们看到《幸运兄弟 (Bonanza Bros)》时，我们证实了自己的想法，而后，我们心中出现了一丝淡淡的期待。



果然，这款合集的最后三部隐藏作品如同预料的那样——《怒之铁拳 (Bare Knuckle)》1至3代。提起这个当年在国内以《格斗X人组》名称红极一时的系列，SEGA的拥护者们无不记忆犹新。作为横版过关游戏的经典，这三部游戏给我们留下了很多东西，不仅包括游戏本身的动作感觉，更包括和朋友一起联手过关的美好回忆。《怒之铁拳》第一作和《索尼克》的第一作诞生于同一年，SEGA以这个系列作为《精选集》的压轴之作，无疑代表了对MD这部诞生于1988年的“史上第一部16位家用电视游戏机”的最高敬意。

从1991到1997，《索尼克精选集》中收录的15部作品虽然时间跨度不长，但代表的是SEGA公司和它麾下的游戏角色们最辉煌的奋斗经历。也许，SEGA公司直到现在也念念不忘当年的经验与教训。SEGA毕竟是SEGA，也许不久的将来，“索尼克”这个经典角色又会以另一个“史上第一”的形象出现在我们面前。

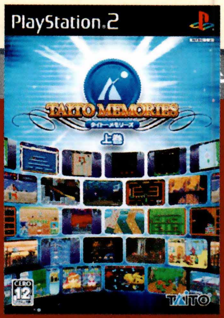
《索尼克精选集》主要收录作品：

索尼克格斗	1996年	AC
索尼克CD	1993年	MCD
索尼克R	1997年	SS
索尼克2	1992年	GG
索尼克弹珠	1993年	GG
索尼克和泰奥斯2	1994年	GG
索尼克赛车2	1995年	GG
泰奥斯的天空巡逻	1995年	GG
泰奥斯的大冒险	1995年	GG
幸运兄弟	1991年	MD
怒之铁拳	1991年	MD
怒之铁拳2	1992年	MD
怒之铁拳3	1994年	MD

街机王者的黄金岁月

TAITO博物馆 上卷

怀旧性	★★★★★
游戏平均质量	★★★
收录游戏经典度	★★★★★
收藏价值	★★★★
推荐度	★★★★



“游戏怀旧”这个话题虽然老生常谈，但每次提起，却总是免不了一丝空泛的感觉。从最早的电子游戏形式出现至今，已经过去了许多年头，究竟什么年代的作品才算是怀旧，乍一想起，确实是个难以回答的问题。不过，当PS2游戏《TAITO合集 上卷》出现在玩家们的视野里，许多人心中对这个问题的疑惑豁然开朗——因为，他们不约而同地想起了在屏幕与地面水平的旧式街机台上玩《太空侵略者》的岁月。



今年7月28日发售的《TAITO合集 上卷》共收录了25款街机游戏，从78年问世的《太空侵略者·彩色版（Space Invader Color）》到97年问世的《可爱宝石（Puchi Carat）》，这些游戏代表了TAITO在旧街机时代的发展历程。游戏的菜单界面是一个目录，光标移动到每一款游戏上，都会出现该游戏的画面节选和简单介绍，如同一部电子年鉴。选择游戏后，还可以进一步查看游戏的具体操作、角色介绍和细节解说。即使当年并没有玩过，也可以轻松了解游戏的精髓所在。玩家只需要拿起PS2手柄，用L2键轻松地模拟投币，之后就可以尽情体验当年街机厅中的众多传奇之作了。

如今提起游戏软件制造商，脑海里首先想到TAITO的人可能已经不多，不过一提到《太空侵略者》，“游龄”较大的老玩家通常都会恍然一下：“啊，对了，那个确实是TAITO做的。”TAITO的确称得上日本游戏领域的先驱制造商之一。在一九七几年那个连任天堂“GAME & WATCH”都还没有发售的时代，TAITO已经凭借这部作品打下了日后纵版射击游戏的基础。闪避、时间差、隐藏奖分，虽然《太空侵略者》至多只能算个“雏型”，但已经包含了许多沿用至今的游戏要素。上世纪八十年代初日本的街机厅曾被叫做“侵略者小屋（Invader House）”，语源就在此处。将这样一款作品作为“怀旧”的开始，无疑是确切的：即使我们已经不再对那朴素的画面感到新鲜，却依然可以找到一份“这就是我们玩过的游戏”的熟稔。

八十年代中期正是游戏界百花齐放，各种新类型纷纷涌现的时候。《上卷》中收录的《奇奇怪界》和《泡泡龙（Bubble Bobble）》正是诞生在这个年代。1986年问世的《奇奇怪界》虽然名号不大，记得它的人却不少，因为这款游戏很典型地体现了那个时代对街机过版类游戏的要求：色彩鲜艳，风格清新；版面富于变化，有很多隐藏要素；流程带故事性，有个性鲜明的BOSS。操纵着卡通风格的可爱主角“穿街过巷”一路冒险，玩时心中满怀期待，玩过之后也可成为聊天的谈资。

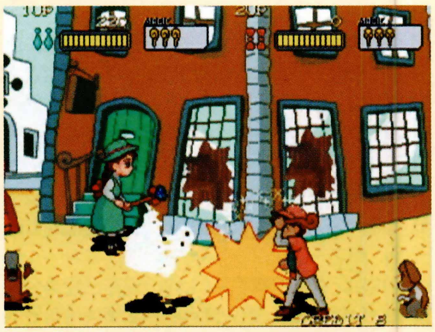
与《奇奇怪界》同年发售的《泡泡龙》现在已是家喻户晓的著名系列。它最初的系统源自同样收录在《上卷》之中的，1985年发售的《精灵岛物语（The Fairy Land Story）》，画面风格，版面形式和游戏方法多有相似之处。但是这一作在角色设定、操作细节调整等方面获得了很大的成功，最终造就了“泡泡龙兄弟”这个长留游戏史上的著名形象。

从后面几部作品可以看出，在八十年代后半期，TAITO在街机领域进行过各种方向的尝试。1987年《拉斯坦传奇（Rastan Saga）》中“体力槽”形式的率先使用，1988年《功里金团》对关卡式横版动作游戏的独特解释，1988年《电子海龙（Syvalion）》使用方向球作为输入工具的崭新创意，都说明了TAITO在摸索过程中付出的努力。



1991年的“幻之名作”《普丽露拉（Pu·Li·Ru·La）》展现了TAITO另一面的风貌。这款游戏的制作组充分发挥了黑色幽默的功底，打了所有认为“卡通风格代表清新可爱”的玩家一个措手不及。充满了夸张恶搞的版面和角色配合独具一格的动作手感，使这款游戏风靡一时，后来还被移植到了SEGA SATURN和PLAYSTATION上。

从1991年到1997年的这段时间里，TAITO逐渐展现出街机版射击游戏的才华，《黑金（Metal Black）》《天网（Grid Seeker）》《太空战斗机外传（Darius外传）》等作品陆续问世，95年的《电梯大战·回归(Elevator Action Returns)》也让系列的爱好者欣喜不已。《上卷》中收录的最后两部作品《埃及皇后·命运（Cleopatla Fortune)》和《可爱宝石》是两部PUZ类型的游戏，画面得到了很大的进化，代表了TAITO进入制作环境更迭期的制作走向。



“TAITO始终是街机的枭雄。”一位日本朋友玩过《TAITO合集 上卷》之后在网上发表感想，和者如云。《上卷》中收录的游戏跨越了将近20年的时光，将这家老牌软件商在街机上的发展历程呈现在当代的玩家们面前。玩过这款合集，可能不少人都会突然发现自己曾经十分熟悉的游戏，并且在自由投币加详细解说的体贴系统中彻底体会到“怀旧”的乐趣。

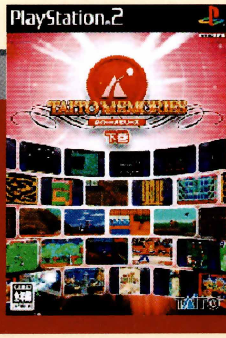
《TAITO合集 上卷》收录作品：

太空侵略者·彩色版(Space Invader Color)	1978年
月面救援（Luna Rescue）	1980年
高山滑雪（Alpine Ski）	1982年
精灵岛物语（The Fairy Land Story）	1985年
奇奇怪界（奇奇怪界）	1986年
泡泡龙（Bubble Bobble）	1986年
拉斯坦传奇（Rastan Saga）	1987年
功里金团（功里金团）	1988年
电子海龙（Syvalion）	1988年
地狱周游（地狱めぐり）	1988年
奋斗迷宫球（Camel Try）	1989年
咚当咚（Don Doko Don）	1989年
配对方块（Flipull）	1989年
呜呼 光荣的甲子园（呜呼 荣光的甲子园）	1990年
MJ12（Magestic Twelve）	1990年
动物守护者（Runark）	1990年
普丽露拉（Pu·Li·Ru·La）	1991年
黑金（Metal Black）	1991年
天网（Grid Seeker）	1992年
太空侵略者DX（Space Invader DX）	1994年
太空战斗机外传（Darius外传）	1994年
光之剑（Light Bringer）	1994年
电梯大战·回归（Elevator Action Returns）	1995年
埃及皇后·命运（Cleopatla Fortune）	1996年
可爱宝石（Puchi Carat）	1997年

街机王者的黄金岁月

TAITO博物馆 下卷

怀旧性	★★★★★
游戏平均质量	★★★
收录游戏经典度	★★★★
收藏价值	★★★★
推荐度	★★★

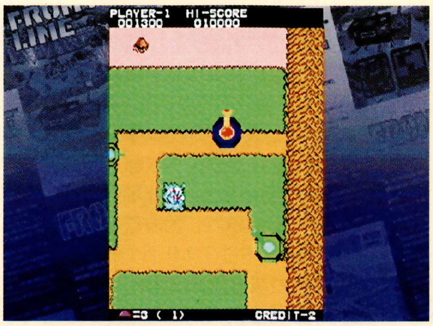


虽然TAITO的名号叫出来还不算非常的响，但他也是和SEGA、NAMCO等街机老厂同时起步的硕果仅存的为数不多的几个老厂之一了。从70年代末到现在，TAITO也是几经沉浮的，经历过游戏业的起起落落，绝对是老江湖了。因此出个博物馆一类的纪念集也是理所应当。延续上集，下集于2005年8月25日推出，共收录了当时街机的经典作品25款。

博物馆下卷由78年发售大受好评的“宇宙侵略者”开始，一直到97年的“Gダライアス”，跨度近20年，这些作品多半都是当年感动了一代人的经典。与上集一样，下集的开篇也是由奠定了TAITO街机地位的“宇宙侵略者”打头炮。这个版本是最初的版本，街机筐体还是那种像桌子一样的东西，现在已经成了稀罕物了。这款作品的意义也就不多说了，不仅对于TAITO，就算是对整个射击类游戏来说，它很多的要素设定实质上就指明了射击类游戏的发展方向，对整个游戏业的发展都是有着相当重要的意义的。

抛去这些大道理不谈，单论合集中的游戏的话，我想大家最有感触的恐怕就是“影子传说”了吧。当年FC经典64合一的主力游戏之一，相信不会有哪个我国玩家没有玩过这个游戏，这次收录的版本是原味的街机版，比起FC的版本来少了一些道具，但人物比例及画面色彩要好于FC版。不爽的是PS2没有连发键，玩着有点累，以前FC版的第2关蹲在河里用无责任连发剑打，2分钟就过了，现在没了连发还真拼不过敌人了，老了。

此外合集里还有很多大家熟悉的老朋友，比如1983年的电梯大战。与上集的电梯大战RETURN不同，这个是83年原版，也就是曾经在FC上出现的那款。那时看特工跟个小耗子似的在大楼里钻来钻去觉得特别有意思，现在玩起来也不觉得有什么落伍，这种本质派游戏永远都能取得不错的效果。再有就是1983年的前线，记得当年的FC移植版在游戏开始前的BGM时间比较长，你也就不得不对它留下了深刻的印象。再加上人物走路外



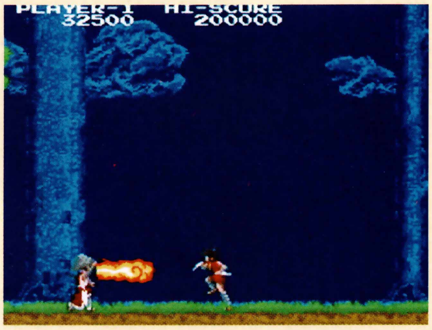
八字，以及超幽默的拟声效果，总让人觉得这是款滑稽作品，就跟卓别林在打仗一样。但在当时来说，能有枪和手榴弹这样的攻击方式，就已经算是非常丰富了，而且这在动作射击类作品中也是算开了先河，是这个类型的启蒙作品之一。

除此之外的一些作品多是延承上集而来，像拉斯坦传说2、泡泡龙2这样的作品皆为续作。而85年后的作品则大多在我国认知度不高，而且有些90年代初期的作品品质也比较有限，这也是TAITO当时低迷的反映。后面除了95年的逆鳞弹之外，普遍认知度和可玩度有限，相对地来看收录作品要比上集的存在感薄一些，很多作品可能大家以前也没有接触过，正好这给大家提供了一个补习的机会。

TAITO虽然是较早参与街机业的厂家之一，但在SEGA等街机大鳄的强势之下始终难以找到突破口，虽然也有一些经典作品，但终究是没有人家的名号响。在90年代更是随着街机业的衰落而逐渐从人们的视线里淡出，但经过一系列的改革，在21世纪初很多老厂纷纷倒闭的时候，TAITO不仅没死，反而活得更精神了。日本街头除了SEGA的主题街机厅之外就要属TAITO的机厅多了。也正是经营的改善，才让TAITO有足够的实力制作这个博物馆系列，有资本怀念一下自己的过去。这两款作品虽然收录的作品参差不齐，或许在今天来看很多作品都显得有些幼稚，但其背负的意义及那些经典作品的光辉过去，都是值得大家缅怀的。

——主要收录作品——

太空侵略者	1978
太空侵略者2	1979
西部乘警	1982
电梯大战	1983
前线	1983
影子传说	1985
新西兰故事	1988
拉斯坦传说2	1988
极限格斗	1989
帽子戏法英雄	1990
阿拉伯魔法	1992
逆鳞弹	1995
泡泡龙2	1995



·隐藏的5款游戏的出现方法

ガンフロンテイア:“インセクターX”、“逆鳞弹”、“Gダライアス”、“レイストーム”、“スペースインベーダー”、“あつかんべぇだぁ～”、“スペースインベーダー・パート2”这７款游戏的总计游戏时间达到１小时以上后出现

エレベ-タ-アクション:“カダッシュ”、“アラビアンマジック”、“バイオレンスファイト”、“ラスタンサーガ2”、“影の传说”、“ちゃっくんぽっぷ”、“ミズバク大冒险”、“ワイルドウエスタン”这8款游戏的总计游戏时间达到１小时以上后出现

クイックス:“クレイジーバルーン”、“パズルボブル2”、“レイメイズ”、“ハットトリックヒーロー”、“バルーンボンバー”这5款游戏的总计游戏时间达到1小时以上后出现

フロントライン:合集总计的游戏时间超过５小时以上后出现

ニュ-ジ-ランドスト-リ-:除隐藏游戏外的所有作品都玩过一遍

·合集上卷的隐藏收录作品出现方法

在标题画面上用光标套住“START”后，顺序按住L1、R1、R2、L2、SELECT、START后进入游戏选择画面，如此就可以一开始就玩包括隐藏作品在内的所有游戏了。





不够厚道的XB独占合集

TECMO经典街机游戏

怀旧性	★★★★
游戏平均质量	★★★
收录游戏经典度	★★★★
收藏价值	★★★
推荐度	★★★







最近总听一些玩友说TECMO是一个“不务正业”的游戏公司，总是把游戏的卖点放在美女身上，其实如果倒退十几年，这样说还真有点冤枉了他们。今天我们且不去管某个墨镜大佬又要做什么新的喷血游戏，只先回顾一下这个公司在80年代街机史上的历程，也许你会发现，那时候的TECMO是一个积极向上，提倡体育精神的游戏开发商。怎么，不相信吗？就在上个月，TECMO把自己以前出的街机游戏又复刻了一遍。作为微软阵营的强有力合作伙伴，TECMO给这个合集打上了“ONLY ON XBOX”的印记。和SEGA、NAMCO等老前辈相比，TECMO出道不算晚，但是直到1984年才在街机厅里崭露头面，当时这家公司的名字还叫做TEHKAN，推出的游戏在中国却很有名，那就是在一些D版合卡中经常现身的F-16雷鸟号（STAR FORCE）。其实这个游戏本应该叫做《星际力量》，无奈台湾的D商为了提高盗版卡的知名度，就给它安上了这么个不伦不类的名字。但是80年代过来的玩家们对这个游戏的台湾译名感情较深，我们在这里就不再纠正，一直沿用下去吧。该游戏是TECMO早期射击游戏的经典之作，用不多的容量就把星际中的战斗描绘得有声有色的，效果直逼HUDSON的《星际战士》（Star Soldiers）。该作品在1992年推出了续作“Final Star Force”，画面极华丽，可惜没有在国内流行开来，也没有移植给家用机。

1986年，TEHKAN公司改名为TECMO，在街机界推出的《阿尔戈斯战士》以精细的画面让人眼前一亮，但是生涩的操作感和超高的难度令一些玩家却步。这个游戏的特点是主人公的武器——铁链盾牌，乍看上去是件攻防一体的好东西，实际和敌人作战时往往是顾头不顾尾，害得玩家们经常陷入腹背受敌的境地。本作前两年在PS2上复刻后变成了3D冒险游戏，因为推出了中文版还吸引了不少玩家。 不过在86年那个时候，谁也没有想过这游戏会变成今天这样吧？

同在1986年推出的《所罗门之匙》却比《阿尔戈斯战士》有名得多。这是一部综合了《挖金块》和《彩虹岛》要素的动作益智游戏，玩家通过操作魔法棒使眼前的地面出现或消失，使敌人被围困或者坠落身亡，同时还为自己向终点进发铺平道路。当时正是这类智力动作游戏大行其道的时候，TECMO的作品虽然不免有跟风嫌疑，但实际上也确实铸造了自己的游戏品牌。遗憾的是现在很少见到TECMO旗下有这样的作品了。没办法，人家说了，游戏性不是第一位的嘛……

真正令TECMO出名的是1988年推出的几部动作和射击游戏：《忍者龙剑传》（海外版为《忍者外传》Ninja Gaiden）、《影武者》（Shadow Warriors）和《联合大作战》（Silk Worm）。其中忍者龙和联合大作战因为在FC上移植而在国内名声不小。到了1991年，其推出的动作游戏《忍者龙剑传II》和飞机射击游戏《雷龙》在中国也是耳熟能详的佳作了。不过，遗憾的是——这些游戏一个也没被收进本次的合集。哎，大家不要扁我啊，要扁就扁那个戴墨镜的家伙吧……

其实刚才笔者早就有言在先，TECMO这次的主打游戏是早期街机游戏和体育竞技类。说起TECMO的体育游戏，也许有的玩家会想到通过输入指令来踢球的《天使之翼》系列，实际上TECMO门下出名的体育游戏远不止这一个。早在1989年，T社就借着当时世界杯的东风制作了《TECMO 90世界杯》这部游戏。而它的另外一部体育作品《TECMO橄榄球》在1987年就已经在美国流行了。以现在的眼光来看，也许这些游戏相当原始和幼稚，但是这毕竟是早期体育游戏的真容，就当时的硬件水平而言，这些游戏已经做得很不错了。这张盘上年代最近，画面和声音最好的游戏是1991年发售的《雷牙》，具有当时射击游戏的领先水准。（为什么不移植雷龙呢？）

TECMO似乎非常钟爱足球游戏，不但在家用机上做了好几代《天使之翼》，而且也做了好几次《TECMO世界杯》，直到1998年，当WE已经在家用主机上名声鹊起的时候，TECMO仍然在街机上默默无闻地出了一作《TECMO 98世界杯》，随后就在游戏的体坛中销声匿迹了。而现在作为TECMO招牌的《死或生》系列的初作，貌似也是在那一年登陆到街机上的。从这些细小的事情里，我们可以看到一个游戏公司的变迁……

平心而论，TECMO在这个时候把这些过时的东西拌出来赚银子，的确很不厚道。但是这些游戏也从一个侧面反映了一个时代。今天我们去玩这些游戏，并不是为了指摘什么，而是为了搞清楚一个道理：游戏和社会一样是不断发展进化的，不知道过去的老游戏是什么样子，就不可能体会到现在这些新游戏的伟大之处。其实玩游戏就像吃饭一样，汉堡薯条和棒子面窝头其实都很有营养，只有不挑食，才能健康地成长。





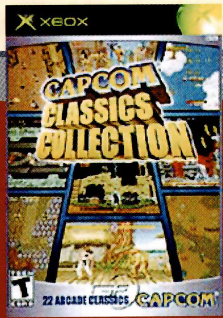
《TECMO经典街机游戏》收录作品

七巨星（Pleiads）	1981年
游泳（Swimmer）	1982年
战场（Senjyo）	1983年
炸弹杰克（Bomb Jack）	1984年
F—16雷鸟号（Star Force）	1984年
撞球行动（Pinball Action）	1985年
索罗门之匙（Solomon's Key）	1986年
阿尔戈斯战士（Rygar）	1986年
Tecmo 橄榄球（Tecmo Bowl）	1987年
Tecmo 90世界杯（Tecmo World Cup '90）	1989年
雷牙（Raiga - Strato Fighter）	1991年

业界名厂的的流金岁月

CAPCOM经典合集

怀旧性	★★★★★
游戏平均质量	★★★★
收录游戏经典度	★★★★★
收藏价值	★★★★
推荐度	★★★★



CAPCOM的这个合集共收录了22款作品，相信在这个特稿所介绍的这6款游戏中，CAPCOM合集里收录的游戏是普遍认知度最高的。像SF2的几款作品，以及1943、快打旋风、魔界村等，就算在现在搬出这些名头来也是极为响亮的。这款合集是由欧美的一个小组制作的，从OPENNING就能看出其非凡的创意，感觉就很有趣，轻描淡写的几笔就勾勒出一个轻松有趣的氛围。但不得不说的是欧美人对游戏的理解毕竟和我们东方人相差甚远，很多像三国2、名将、圆桌骑士这样的经典作品都没有出现在合集里，绝对算是一个不小的遗憾了。当然，正因口味的差异，我们才能见到一些在国内非常少见的作品，这正好形成了一种互补的关系。

说不熟悉其实也熟悉，有些作品会让你想起很多。比如SON SON就是，这个可爱的小猴子在1984年推出时很受好评。当然作品现在看起来还是比较单调，不过99年的CVM2明星大乱斗里出现的孙孙就是这个小猴子的孙女，可见其中的联系。而失落的世界（FORGOTTEN WORLD）这款1988年推出的射击作品说出来可能没啥稀奇，但一玩你就知道，这就是当年FC上大名鼎鼎的“空中魂斗罗”！当年的D商为了名号响亮，生把这个游戏说成是魂斗罗系列，现在想想也觉得比较可笑。这种事情怕是只有在当时那混沌的游戏市场中才有可能出现吧。

除此之外，很多作品中的一些要素也是一些非常知名的作品。比如1987年的BIONIC COMMANDO，主角的动作就和名作“希特勒复活”中的主角一样，都是用枪和飞爪进行战斗……开玩笑，其实这个游戏就是希特勒复活的街机版，不过街机版的流程和情节丰富程度难以和FC上的名作一较短长，所以最开始玩还真有点难以相信。不过随着游戏时间的增加，你会发现这个街机版的与众不同之处。而战场之狼则更是当年火爆街机厅的名作，能够以这种形式再度复活，真的让人有些激动。这个作品个人推荐大家一定要试试，尤其是以前没有玩过的朋友。现在玩起这个作品来，感觉更像荒野大嫖客+赤色要塞，和以往的感觉有些许差异，难道游戏平台变成PS2后感觉就变了？VALGUS这个游戏可能大家并不熟悉，但这是CAPCOM早期的街机开山作品之一，有非常高的纪念价值。之后的1942则是奠定了CAPCOM在射击游戏中的地位。

除此之外，像快打旋风、SF2、荒野大嫖客以及能活活把人气死的魔界村等大家耳熟能详的作品的出现更是足以让大家觉得满足了。也许SF1和三国、名将等经典作品的缺席会让人心里觉得有些可惜，但应该考虑到欧美朋友的品位跟咱们还是不大一样的，没有理由苛求别人与我们的标准一样。而且作品的游戏涵盖程度是比较广的，基本上80年代的名作都没有漏掉。总的来说，这是作品素质普遍比较高的一款合集作品了。

说到最后，我对这款游戏的销量比较感兴趣，因为按理说这款游戏收录了这些经典作品，一定会受到CAPCOM迷们的追逐。但问题是，在我国，玩家早就可以通过模拟器轻松地进行怀旧了，尤其是CAPCOM的这些街机作品是非常好找的，这就造成了一种尴尬局面的出现。那就是厂商花了力气来制作游戏，却是无人喝彩，甚至会有人因为自己喜欢的作品没有出现在合集里而有些牢骚。但我想，不仅是这一个作品，本文给大家介绍的六款有着很高纪念意义的作品，大家是不应该错过的。有些作品的街机版很可能大家从前根本就没有见过，这不仅是一个补习的好机会，对自己的游戏历程来讲，这更是一个非常难得的学习机会。尤其是这些作品由粗糙到细致、由简单到复杂的过程，就是一部CAPCOM的发展史，同时也记录下了游戏业的发展轨迹。对于每个热爱游戏的人来说，这个过程里更包含了自己的成长经历，青春、热情、小时候对游戏的执着，乃至来自社会的曲解与压力，都包含在了这几十款游戏涵盖的时间段里。这些游戏绝不单是一款游戏，它记录了一个时代的变迁，一个年龄段人群的精神状态变化。经典合集纪念的不仅是这些游戏，更是一段时光。相信经历过那个年代的游戏迷都不会忘记自己的付出与激情和自己的成长过程，那我们有什么理由错过这6款游戏呢？









《CAPCOM经典合集》收录作品

- 1942
- 1943
- 1943改
- BIONIC COMMANDO（希特勒复活）
- COMMAND（战场之狼）
- EXED EXES
- FINAL FIGHT
- FORGOTTEN WORLDS
- GHOSTS'N GOBLINS（魔界村）
- GHOULS'N GHOST（大魔界村）
- GUN SMOKE（荒野大嫖客）
- LEGENDARY WINGS（翼人）
- MERCS（战场之狼2）
- PIRATE SHIP HIGEMARU（HIGE丸）
- SECTION Z
- SONSON
- STREET FIGHTER 2
- STREET FIGHTER 2 12人
- STREET FIGHTER 2 TURBO
- SUPER GHOULS'N GHOST（魔界村）
- TROJAN（战场的挽歌）
- VALGUS



NBA特别策划

□文/芝加哥公牛队 责/雪飞

年度重量级对抗

通评《NBA 2K6》与《NBA LIVE 2006》

EA体育蓄意进化之作，更上一层——

「NBA Live 2006」

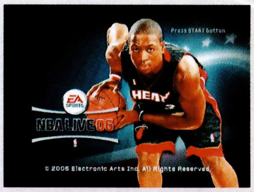


本年度的《2006》是"NBA LIVE"系列推出10周年的纪念作品，EA请来了上赛季红透半边天的迈阿密热火队控球后卫（注：新赛季将换位为得分后卫）德怀恩·韦德（Dwyane Wade）担任游戏的官方代言人。04-05赛季，是韦德个人职业生涯的第二年，其在这一赛季中进步神速，表现神勇的他在常规赛每场平均得24.1分，从而让热火队成为联盟首位的球队。可惜的是，其在季后赛遇上伤病困扰而未能帮助球队更进一步，在东部决赛中惜败于前年的总冠军底特律活塞队。游戏开场的CG动画便是从韦德的扣篮特写拉开帷幕。相信本作追加的新元素，不会令系列的广大支持者失望。

综合评论

资料 8.5分

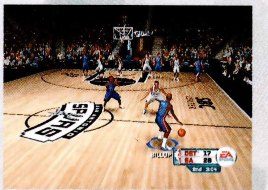
一如既往，EA得到NBA的官方授权使《2006》得以使用所有球队资料和球员名单，各年代的昔日巨星也云集其中。但意外地，以往数据更新及时的优点未能体现在本作中，各大球队的球员转会十分滞后，9月初迈克尔·芬利（Michael Finley）转投卫冕冠军圣安东尼奥马刺队的惊天转会没有更新可以说是由于时间的关系，就连8月份备受关注的德里克·安德森（Derek Anderson）转会休斯顿火箭、"疯子"尼克·范埃克塞尔（Nick Van Exel）转会马刺、昔日名将阿龙·麦基（Aaron McKie）转会洛杉矶湖人队等相当球员的转会没有更新则难以原谅了，喜欢最新真实资料的玩家只能在游戏里手动更新了，但《2006》对球员转会设置较为烦琐，必先将球员在原球队解雇了，然后再用需转入的球队在自由球员中签约才能实现。只希望EA在下一作中能更人性化，不要苦了我们玩家……



画面 7.5分

《2006》的画面依然没有得到改善。

总的来说，就笔者试玩的PS2版而言，《2006》的画面效果较之前作《2005》没有太大区别，帖图精度低，人物建模、球员容貌和球场的地板，场外的观众等细节的刻画均和前作无二，那仿佛"噪点的特效"依然健在，整体画面看上去比较模糊。个人认为，即使是PS2相对较弱的机能也不应该只有这般效果的画面，只要看看对手的效果就知道了。

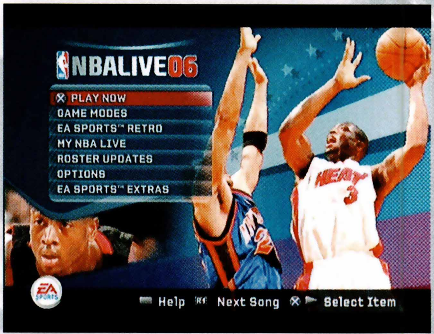


音效 8.5分

沿用了《2005》的所有音轨意味着过去令人称赞的球场声音效果得到完整保留。皮球撞击地板、篮板、篮圈和空心入篮时发出的清脆声音，球员的球鞋与地板摩擦的声音都十分逼真。在前作的基础上，新增了多首取材自NBA不同球队比赛的众多背景乐曲，使比赛激烈的气氛得到最大程度的升温。此外，激情不减的现场解说员群中还收录了新近加盟TNT电视台的前公牛夺冠功勋球员史蒂夫·科尔（Steve Kerr）。可惜游戏中，依然会出现观众助威、解说与皮球撞击等声音的大小不协调，某情况下的声音过大（如球员盖帽后，皮球反弹到篮板的声音）等缺陷。并且音质的效果也未如理想。

游戏模式 8.5分

本作游戏模式与以往相差不远，全明星周末的扣篮大赛得到进一步的加强，增加了多个精彩的扣篮动作。增加的"EA SPORTS HALL OF GAMES"（EA 名人堂）可以看到球员获得的奖项、球员的数据记录以及退役球衣。值得一提的是，本作的"王朝模式"更丰富，首次加入了训练师、助理教练和球探的概念，而且这些人员的水平高低，对球队还有产生直接的影响。具体的，如球员的恢复速度就与训练师的水平有密切关系，训练质量高低是由助理教练决定的，要想淘到潜力高的新秀就需要独具慧眼的球探。资金允许的话，这些职位的人员还可雇佣两名以上，以让球队的运作达到更好的效果。电脑对转会条件判断有着更高的智慧，以前以多名垃圾球员换一名明星的作弊方式已经行不通了，即使是等值交换，成功率也下降很多。更多有趣的地方就有待各位玩家自行挖掘，这里



背景

去年，运动游戏市场在EA与SEGA之间不断地角逐较劲中得以再一步的增长，两家游戏厂商巨头均获得了相当不俗的销量，但战斗的硝烟仍远未熄灭。因为在这数字的背后，隐瞒着她们为抢占市场份额所付出的沉重代价，EA在迫不得已降价出售的情况下，帐面的相对利润减少达20%；而SEGA则无以为继其19.99美元的销售策略所带来的营销负担，其旗下制作2K运动游戏系列的Visual Concepts小组被近年以全球最畅销游戏系列《横行霸道》而暴发的母公司——Take-Two Interactive Software（以下简称Take-Two）收购，野心勃勃的Take-Two随即成立2K Games游戏子公司，2K Sports系列运动游戏便是该公司的拳头品牌产品，其用意表明誓向全球头号游戏公司EA叫板，争夺占北美游戏市场总值的20%以上，每年销售总金额达10亿美元以上的最受玩家喜欢项目。接下来，两家公司展开游戏史上最激烈乃至横蛮的竞争……

2004年年底，EA突然宣布独占取得全美最受欢迎的职业联赛——“美国职业橄榄球大联盟”（NFL）的游戏独家发行权，这意味着其他游戏公司所开发的橄榄球游戏将不能使用该联盟属下任何球队或球员的资料，对于这种受众面较窄的游戏来说，无疑等于EA在没有竞争对手的情况下，宣判了其她游戏公司开发同类游戏的必然失败。紧接着，同样财雄势大的Take-Two在痛斥EA有失公平竞争的垄断行为同时，以牙还牙出巨资夺得同为美国四大运动联盟之一的“美国职业棒球大联盟”（MLB)的数年独家版权。而在美国受欢迎程度紧随其后的“美国职业篮球联盟”（NBA)的版权成了下一个战场。消息传出，Take-Two与NBA的谈判曾一度达成协议，以令人咋舌的合同金额独占NBA往后10年的版权。但在最后时刻，EA的出现敲乱了Take-Two的如意算盘。最后市场部经再三权衡以后，顾及到其篮球赛事在全球的普及与发展性问题，与其他美国三大体育联盟做出了截然不同的版权授予计划。官方网站在3月22号宣布，NBA不会与单一游戏厂商签署独占联盟游戏的版权合同，而将授权开放给五家游戏公司开发相应内容的游戏。根据协议，EA、Take-Two、SCEA（Sony Computer Entertainment America）、Midway和Atari获得了不同授权范围，不同游戏形式的版权。

版权问题的矛盾 体育游戏的金钱噩梦


Electronic Arts Inc.
EA, an NBA licensee since 1991, will continue to publish two NBA video game franchises: *NBA LIVE* and *NBA STREET*. The *NBA LIVE* franchise title, a 5-on-5 simulation game currently celebrating its 10th anniversary with *NBA LIVE 2005*, will be released on a yearly basis under the EA SPORTS™ brand. *NBA STREET*, an arcade-style game, will be released every other year under the EA SPORTS BIG™ brand. *NBA STREET V3*, which debuted in early February, unveils a new PSP™ (PlayStation® Portable) version in April.

EA NBA video games will be available on all leading video game and handheld platforms.

"We look forward to continuing our long-standing partnership with the NBA and delivering the most innovative and entertaining NBA simulation and arcade basketball videogames for years to come," said Jeff Karp Group Vice President of Marketing, Electronic Arts.

Kevin Garnett and LeBron James match up in EA's NBA Live 2005.

Take-Two
Take-Two, the NBA's newest video game licensee, will publish the *NBA 2K* franchise through its 2K Sports publishing label and develop the games through its Visual Concepts studio, the highly acclaimed developer of the series since 1999. *NBA 2K*, a 5-on-5 simulation, will be released on a yearly basis on all leading video game platforms.

"We are extremely pleased with the commitment of the NBA to preserve competition and provide sports fans with choice," said Greg Thomas, president of Visual Concepts. "At the heart of 2K Sports is a passion for innovation and the desire to make the best titles possible. With our proven ability to make

←NBA对于版权协议的报道官方新闻稿截图。有兴趣的读者可以去官方站上查看，未来版权的问题仍旧会是焦点所在。

篇幅所限，详细情况请各位读者参看以下网址：http://www.nba.com/news/videogames_050322.html

就不多费墨了。因为与游戏模式相比，大家更关注的应该是比赛系统吧。

系统 8分

首先，前作为人诟病的节奏过快的情况有了很大改善，因为球员的跑动速度被控制在一个较合理的范围内，且防守球员的回防速度提高，让比赛不再经常出现球员满场飞奔，以快攻完成进攻的场面。但在一些传球，投篮等情况下，皮球的运行速度仍然过快，球员变向，转身的速率也比现实中略快，使游戏中的人物依然不够十足的重量感。

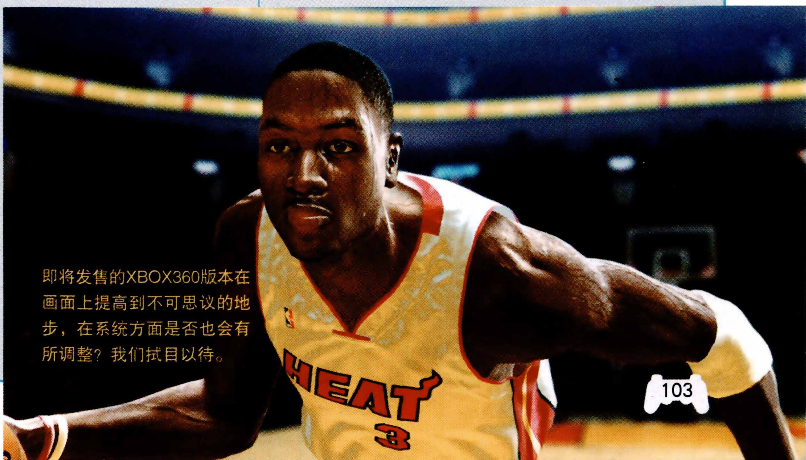


《2006》最引人注目的新系统便是“Superstar Freestyle”（超级明星自由风格系统），该系统类似于“WE系列”的特技，不同属性类型的球员只需按L1配合×、○、□、△键即能使出不同的特有动作。球员的属性类型分别有High Flyers（爆发飞人型球员），Power Players（力量型球员），The Shooters（射手型球员），The Scorers（得分型球员），Outside Scorers（外围远射型球员），Inside Scorers（内线得分型球员），The Stoppers（内/外线防守型球员），The Playmaker（控球组织型球员）共8个属性。相应的是，球员只要在某几项数值满足属性类型的要求即该球员拥有此属性的超级明星能力以发动特有的动作。如拥有爆发飞人型球员属性，弹跳力惊人的文斯·卡特（Vince Carter）就能使出多种惊世的扣篮动作；得分型的科比·布莱恩（Kobe Bryant）突入禁区后能使出多个乔丹式的经典拉杆上篮动作；凯文·加内特（Kevin Garnett）在禁区内扇飞对方的投篮出界外等。需注意的是，虽然进攻的属性类型有多个，但单一球员只能拥有一种属性，防守同理也是如此。如姚明的队友麦克格雷迪（Tracy McGrady），其全面的能力得到一致公认，在游戏中，他的数值满足了得分型、三分远射型、爆发飞人型等多个属性的要求，但在默认的设定里，他只具备爆发弹跳一种进攻属性，即使利用游戏的设定进行修改，也不能同时开启多种。考虑到游戏手柄（不管PS2、XBOX也一样）的键位安排问题，这可能是不得已而为之的吧，希望这在下一作中能得到改善，使拥有多种能力的选手能得到更完整的发挥空间。不可否认的是，超级明星自由风格系统的加入使比赛的观赏性达到了一个空前的高度，通过简单的按键，我们便能使出不同的令人眼花缭乱的传球，上篮，扣篮，豪爽的大力重盖拦截等超酷的进攻和防守动作。但同时，游戏的平衡性也因为此系统而受到一定的影响，其中尤以力量型和爆发飞人型为甚。我们可看到，力量型的代表奥尼尔只要在禁区内发动超级明星系统，双脚原地起跳，双手战斧式将皮球硬塞到篮圈中，这样的动作是无可阻挡的。又如爆发飞人型的“国王”勒布朗·詹姆斯（LeBron James）远距离跃起单手大风车扣篮，即使是两个姚明（假设……）在禁区内也是无法将其拦截下来的。当然这也并非是无敌、无赖的系统，因为我们还可以通过绕前防守、造撞人犯规、区域联防、贴身防守等手段阻止这些球员的顺利接球和突破过人。只是，对于《2006》来说，这些防守方法对玩家的操作要求，时机的把握提出了极严格的要求。因为，相对于进攻来说，本作对于防守的设定没有进攻来得丰富、防守的操作也没有进攻的按键便利，许多理论上的防守手段，只能由玩家经过大量的手动操作才能勉强实现。

因为前作的背篮进攻键L1变为了超级明星系统发动键的缘故，现在改为长时间向下推右摇杆。利用中锋的身型压入篮下后，发动超级明星动作将会是本作的重要得分手段。空中接力的威力也得到大幅加强，在篮下有队友接应时，果断按下R2，便有很大成功机会完成赏心悦目的空中扣篮动作。投篮成功率提高也是本作另一个显著的特点，不论中距离投篮，还是三分远射，能掌握到投篮出手时机的手感，命中率是相信高的。可以说，本作是更注重进攻的流畅性和爽快感。

如发售前EA宣布的那样，本作的盖帽威力果然大幅下降。后场防守球员单对单防守外线进攻球员，即使是贴身防守，估计到其出手的时机，基本上是无法将对方的投篮盖下来的，甚至在对方在禁区内投篮或上篮，内线的大个子们也只能是干着急，愣是跳得再高，手也较难够得着对方得分甚至组织后卫的出手点。前作大有改进的重量感概念在本作又走回了老路，防守球员很难利用身体将进攻球员的带球突破卡住，也是本作防守难度增加的另一个体现。

可以说，《2006》是在《2005》的基础上进行细节微调的进化之作，游戏在保留了前作的成功的设定以后，加入了相当的新要素令游戏的观赏性更胜以往一筹，虽然攻防两面略有失衡，但无疑这是“NBA LIVE”系列以来最爽快的一作。



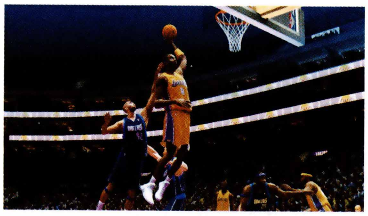
即将发售的XBOX360版本在画面上提高到不可思议的地步，在系统方面是否也会有所调整？我们拭目以待。

附①：《NBA Live 2006》基本键位操作（以下为默认的操作方式）

键位	进攻	防守
十字键	套用进攻战术	套用防守战术
左摇杆	移动球员	移动球员
右摇杆	按上、左、右方向为控球晃动，按下背篮进攻	防守干扰
START	游戏暂停	游戏暂停
SELECT	暂停比赛	故意犯规
X	传球	切换球员
○	投篮	造犯规
□	扣篮/上篮	断球
△	踮步突破	盖帽/篮板球
R1	加速	加速
R2	空中接力	造犯规
L1	超级球星模式发动键，按此键后配合X、○、□、△键可发动不同类型球星的特有进攻动作	超级球星模式发动键，按此键后配合X、○、□、△键可发动不同类型球星的特有防守动作
L2	直接传球，按此键后配合X、○、□、△键可将皮球传给相应球员	直接换人，按此键后配合X、○、□、△键可切换控制相应的球员

附②：《NBA Live 2006》球员能力值中英对照

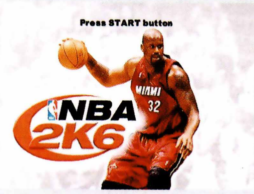
Pos	司职位置	Strgth	力量
Overl	综合能力	Quick	敏捷性
Height	身高	Speed	速度
Weight	体重	Pass	传球能力
Yrs.Pro	球龄	Dribble	控球能力
FG	两分球能力	O.Aware	进攻意识
3PT	三分球能力	D.Reb	防守篮板能力
FT	罚球能力	Stl	断球能力
Dunk	扣篮能力	Blk	盖帽能力
Ins.Scr	篮下进攻能力	D.Aware	防守意识
O.Reb	进攻篮板能力	Stamina	体力
Jump	弹跳能力	Hardiness	耐伤程度



← 尽管拥有了最人气的品牌效应，但在年年的游戏对抗中，EA体育的篮球游戏地位受到严峻挑战。在本次的对比中，对手游戏的出色已经让人们意识到了竞争的残酷，同一天发售，同样的平台，2K系列游戏正在用自己的坚强逐渐瓦解EA体育帝国。而即将在360平台登录的EA篮球，希望可以如她的画面一样给我们带来惊喜。

集系列大成，2K系列最高之作——

「NBA 2K6」



在游戏发售前，广大“NBA 2K”系列的爱好者都担心起游戏的品质是否会受到Visual Concepts小组的易主而产生影响，而实际上，《2006》在游戏的内容上确实是比系列旧作有了很大的变化，在刚接触本作时会有种丈二和尚摸不着头脑的感觉。但在深入研究以后，发现本作对操作方法、球员的动作、比赛的节奏以及游戏系统等各方面都进行了大幅度调整。有意思的是，Take-Two公司似乎是故意要与EA唱对台，其请来的官方代言人正是《2006》代言人的热火队队友——沙奎尔·奥尼尔（Shaquille O'Neal），这位NBA史上最伟大的50位球员之一，球场上最具统治力的球员相信不用多做介绍，被称为“大鲨鱼”的他所获得的荣誉是其他球员望其项背的。在游戏的制作过程中，奥尼尔还充分参与其中，游戏公司不仅让他担任了动作捕捉技术的模特，为了让游戏更完善，在游戏测试阶段还听取了他对模拟篮球比赛的不少建议。所以在《2K6》中，我们可以看到奥尼尔的动作是那样的逼真，其个人独具特色的进攻和防守动作在游戏中得到完美重现。从系列一贯以精彩的比赛剪接片段为开场动画似乎预示着，NBA的魅力在游戏中得到还原。

综合评论

资料 9分

与《2006》一样，游戏中取用的全为真实资料，并且众多已退役的篮球名人堂成员也粉墨登场。而在球员转会方面，《2K6》显得更有诚意，游戏力求将现实最新的转会情况反映到游戏中。唯一令人遗憾的是，《2K6》仍旧与所有篮球游戏一样，史上最伟大的篮球运动员，“篮球之神”——迈克尔·乔丹（Michael Jordan）并没有在游戏中出现，怀念《2K2》中……

画面 9分



《NBA 2K6》的画面效果发挥了PS2应有的水平。

虽然《2K6》的画面效果没有比前作有明显加强，但相信这已是游戏制作发挥了PS2的机能极限了。游戏画面干净细腻，球员的身型建模合理，不同球员的面部表情，肌肉纹理以及纹身图案都得到十分逼真的刻画，解说台以及场外的观众，拉拉队，吉祥物都得到非常细致的制作，甚至不同主场的球场地板色以及反光效果都根据真实情况一一区别描绘，再加上非常拟真的电视转播般镜头角度，使游戏时的比赛临场感骤然提升。这样的表现，让我们绝对有理由相信，《2K6》是现今为止我们所能玩到的画面最好的篮球游戏。

音效 9分

《2K6》的音效做得比前作要好，现场的背景音换为与现实中一致的乐曲，解说评述也比前作更富激情，观众的呐喊助威声也更频繁，出现冷场的情况大为减少。更重要的是所有音轨都有着很好的音质，音域广而高低音分明，临场感倍增。只是依然有不同声音大小不协调的情况，是音效一项没有得到满分的缘故。

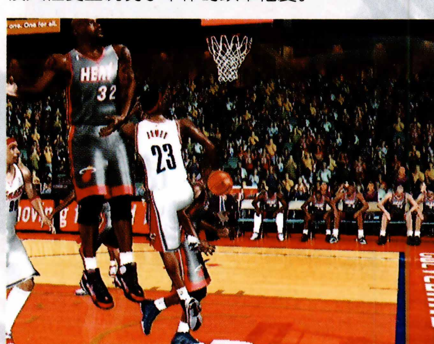
游戏模式 8.5分



《2K6》没有新增游戏模式方面，只有在前作基础上有限地丰富了模式的内容，例如在“24/7模式”增加了一些新的训练方式，在球员赢得EBC锦标赛后，能在“球会模式”（The Association）中以自由球员的形态登场等。确实，在NBA游戏发展了这么多年以后，在原有的游戏模式已经相当丰富的情况下，可让厂商再挖掘的余地只有如何让比赛系统更趋完善了。

系统 8.5分

诚言，在刚接触《2K6》时，笔者对游戏有种陌生的感觉。在《2K5》玩上百小时，系列累计游戏时间超过500小时，《2K6》能给我这样的感觉，在很大程度上说明了本作的改革幅度。

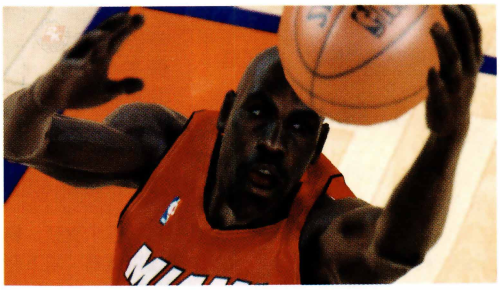


附③：《NBA 2K6》基本键位操作（以下为默认的操作方式）

键位	进攻	防守
十字键	套用战术	套用战术
左摇杆	移动球员	移动球员
右摇杆	控制投篮动作	防守干扰
START	游戏暂停	游戏暂停
SELECT	暂停比赛	/
X	传球	切换球员
○	传空档球	造犯规
□	投篮/扣篮/上篮	包夹防守
△	控制无球队员跑位	盖帽/篮板球
R1	加速	加速
R2	直接传球，按此键后配合X、○、□、△键可将皮球传给相应球员。	直接换人，按此键后配合X、○、□、△键可切换控制相应的球员
L1	护球/背篮进攻	区域防守
L2	叫队友掩护	故意犯规

附④：《NBA 2K6》球员能力值中英对照

Rating	综合能力	Low Post Off	篮下进攻能力
Shot Close	近距离投篮能力	Low Post Def	篮下防守能力
Shot Medium	中距离投篮能力	Block	盖帽能力
Shot 3PT	三分球能力	Steal	断球能力
Free Throw	罚球能力	Off Reb	进攻篮板能力
Layup	上篮能力	Def Reb	防守篮板能力
Dunk	扣篮能力	Off Awareness	进攻意识
Ball Handling	控球能力	Def Awareness	防守意识
Pass	传球能力	Speed	速度



← 与EA叫板也升级到画面的竞争当中，即将于360上发售的版本在游戏效果上也丝毫没有妥协，完全是新世代主机的档次。人物的形体和汗水近乎真实地完美再现，在这样的水准下，真的有可能以为是在看现场的实况转播，一切变得真实。

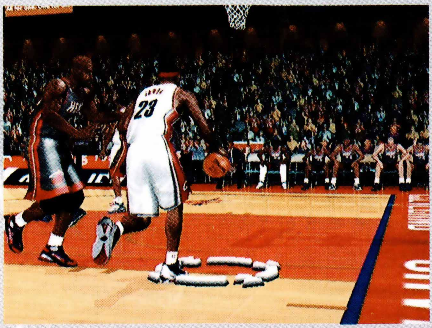
首先，游戏的键位操作有了很大变化，两个作用不同的传球键，×为普通的传球，○作用则为带穿透性的空档传球（类似于“WE系列”的△键），使传球系统的深度得到进一步提高。例如，用L1+×作传球，传球球员会在皮球出手后，迅速插入篮下，此时，接应者可有意识地按○键作回传以完成撞墙式的二过一配合。

控球系统的操作方式简化，键位安排更分明，用左摇杆配合L1（慢速带球）或R1（快速带球）即能使出不同的带球动作。这里举一个实用的例子，球员从左向右方带球进攻，在按下L1后，用左摇杆向下方向推，球员便会做出佯右跨步突破，实则急停的动作，此时球员即可利用拉开的空档从容起跳出手投篮。《2K6》的控球并不花哨，但合理利用，能使出很多实用而带欺骗性的个人动作，犹如阿伦·艾佛森（Allen Iverson）鬼魅般的带球突破在本作是大有可为的。

投篮系统方面，本作除了有传统的□键投篮外，还有利用右摇杆使出不同动作的全新投篮系统。例如用左摇杆配合右摇杆配合不同方向的摆动，能使出在空中向不同方向躲避的上篮动作；左遥杆+右摇杆+R1则为强行使用不同的扣篮动作完成进攻。这样的按键安排丰富了玩家的进攻手段，能在游戏中自主控制不同的投篮方式，自由度大增！中距离投篮命中率下降，被调整在一个较合理的范围内，如非明星级球员，在受到对方干扰的情况下命中率会受到更大的影响，并且相对前作，对玩家投篮出手的时机掌握要求提高。

除了基本的控、传、射系统外，本作还革命性地增加了控制无球球员跑位的设定，按下△键，在球员下面出现绿色标志时，即可按十字键对该名球员进行跑位操作。一人控制多人概念的加入，可以说颠覆了以往篮球游戏以单人进攻为主的固有理念，只要熟练操作的话，球员的跑位就能不再局限于电脑简单的套路，配合本作更开放的传球系统，现实中团体作战式的多变而复杂深奥的战术配合由此而成为可能。不得不说的还有“ON FIRE”系统，当球员在连续三次或以上进攻得手后，该球员即进入“ON FIRE状态”，此时球员下面的控制光圈变成红色。此时球员投篮的命中率会有大幅度提升，试想在关键时刻上演屡屡命中的好戏是多么的激动人心吧！

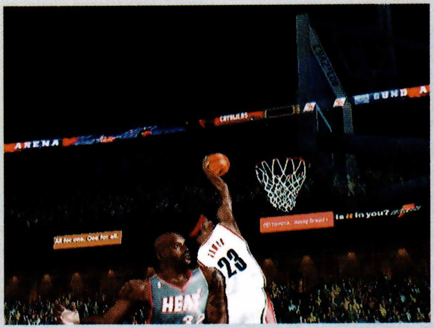
本作的比赛节奏与前作相比略有提高，人物重量感的表现依然相当出色，可谓既最大程度上还原了比赛的真实性，也兼顾了爽快的游戏性。不同特征的球员经过再细致的设定后，动作始终流畅自然，像前作用姚明做出空中转身180°低手挑篮那样匪夷



所思的动作已不可见。重新进行捕捉的动作十分逼真，令扣篮的力度感也有所加强。攻防平衡性和AI的水平上甚至达到了比前作更高的层次。表现在，球员的走位更积极，相互为队友作无球挡切掩护十分常见，战术意识很强，电脑进攻的战术套路也比前作更丰富。而防守方球员对卡位、拦截、抢断等时机的把握更好，如进攻方球员卤莽地单兵作战只会遭到对方的破坏瓦解，只有通过更多变的配合制造空档则能大大提高得分的成功率。

虽然本作在多个方面的进步有目共睹，但一些细微的地方仍有待改良，如在篮圈以下附近位置起跳容易造成干扰球（Goaltending）违例的设定这个问题就仍然存在。扣篮出现太多失误，无人防守都经常扣飞也不是NBA球员应有的素质。带球撞人犯规太频繁影响了进攻的流畅性等等。期望在下一作中，我们在系列作中能看到其更好的表现。

总体来说，《2K6》是制作小组在系列前几作进行不断调试后的成果之作，其所达到的高度已经达到甚至超越被公认为系列最佳作的《NBA 2K2》。虽然游戏在各方面的设定可能会使游戏更难以上手，但不可否认的是，在进行改革后，对模拟篮球比赛



的尺度把握得恰到好处，真实性方面有了更进一步的提高，这也符合了游戏制作小组在系列诞生以来所一直追求的目标，体现了“NBA 2K”系列的制作理念，当然这也是系列铁杆玩家追随“NBA 2K”的最根本原因。

从此次的最新作可以清晰地看到，两家公司对篮球游戏的制作理念依旧我行我素，爽快和真实两种截然不同的风格在《2006》和《2K6》身上都得到明显的体现。笔者愚见，其实游戏之间并没有绝对的高低之分，区别的只有不同玩家所追求的是不同的游戏感觉。个人认为，《2006》也好，《2K6》也罢，她们都有各自的精彩与亮点，都有值得细细品味和深入研究的地方。

相比之，更令人担忧的是游戏厂商之间逐步加剧的恶性竞争。虽然关于版权的争夺终告一段落，但“独占”二字竟成了运动游戏市场的最强武器，甚至最终武器。在全球反垄断，反对不正当竞争的今天，独占在一时间竟成为游戏厂商抢占市场份额的大行其道的不二手段。在这样的大环境下，处于下游的玩家已无力抵触，以往同一项目运动游戏百花盛放的情景不复存在，在喜爱的运动项目面前，我们很可能在无可选择的情况下，默默承受制作并不精良的游戏。毫无疑问，玩家在经过去年低价购入优质游戏的短暂甜蜜后，将不得不对往后所喜爱的运动游戏项目作品抱有更大的冀望，只希望游戏品质的提升步伐不会因为厂商的一家独占发行而受到任何影响。

日文地狱 BACK TO J-HELL VOL.002

国际版

“白痴战队”的阵容又凑齐喽……

薯子： え……みなさん、こんばんは……（被猴子一拳打飞）

猴子： アホか！又不是深夜节目，上来先问人家晚上好干嘛？

薯子： （捂着肚子，一脸无辜）这……现在不就是晚上吗？

猴子： 没编过东西边上待着去！人家看杂志管你啥时候写的……

薯子： う……す、すみません……

猴子： 话说回来，你怎么跑到这儿来了，三问呢？

薯子： 三问先生公干去了，小的今天顶班。

猴子： 唉……先是三问，再是我，现在你又来了，这不又变成“东游记·三个白痴”级的阵容了吗……

薯子： 东游记？什么典故？

猴子： （长叹一声）初来乍到的小孩子别问那么多……

薯子： 三个白痴……那风林呢？

猴子： 他？他是唐僧……

薯子： 哦……你是猴子，三问先生自诩沙和尚……啊？我是八戒啊？

猴子： 别再瞎琢磨啦！来了也没办法，赶紧重新向大家问个好吧！

薯子： 啊……お、おやすみなさい……

猴子： （一脸青筋）想死啊？

薯子： 我，我真的好困啊……

三问发问：是“日文”还是“地狱”？

猴子： 上期三问留下个很深奥的问题，咱们趁他不在，把这个问题解决一下吧。

薯子： なに？

猴子： 这个栏目究竟该办成“日文”，还是“地狱”？

薯子： 这……“地狱”可怎么办啊？

猴子： ……どうでもいい、どうせ「地獄」に詳しいだろう？ちゃんと说明しろ！

薯子： 说明一下“地狱”？好……好的！地狱是……

猴子： 日本語で。（扬长而去）

薯子： 啊？还要用日语？（大汗）え、えっと……（开始拼命查字典）

猴子： 没时间在这干耗，我还有活干咧……

薯子： 咦，怎么就剩我一个人了……に、にげちゃだめだ……好……好吧！

薯子：（解说模式）日语里“地狱（じごく）”一共有五个义项。第一个义项是宗教上的，直译过来就是“犯下恶行者的灵魂，死后为接受惩罚而被送往的世界”，表象在许多宗教里都有，和汉语中的解释差不多啦。在基督教（キリストきょう）中，“地狱”是“令违背神说的话且不知悔改的人永受责罚的世界”，在日本的佛教（ぶっきょう）里，“地狱”则指“六道的最底层，依据阎王的审判被罚承受各种痛苦的世界”……



↑日本别府名胜“温泉周游”中的“血池地狱”，温泉水中含有大量氧化铁，水质呈红色，加上红褐色的水雾，如同《万叶集（まんようしゅう）》中描绘的血池地狱一般。

薯子： （翻了一下字典）第二个义项是引申义，指“异常艰难的状况或境地”。例如“地狱第一条街（じごくのいっちょうめ）”，是个日本的俚语，意思是“极其可怕的场所”或者“陷入困境的开始”……

薯子： （查了一下网页）第三到第五个义项就都是日文中特有的了。首先，这第三个义项是“温泉的古名”，并且特指温泉附近不断冒出烟或水雾，并不断涌出热水的地方；第四个义项是“剧场舞台下方的空间”。这也是一个比较古典的说法。而最后一个义项指“江户时代的低等娼妓”。古时的烟花柳巷如同火坑，这个形容倒也非常确切……总算……说完……困死了……（一头栽倒）

猴子： （一脸坦然地回来）别在地上睡觉，会着凉的。

薯子： （气若游丝）……你以为这是谁害的啊……？ガク（咽气）

猴子： 南无阿弥陀佛……不过到最后也没决定栏目办成什么样啊……好吧，既然由我做主，干脆就把栏目办成真正的“地狱”好了。让风林找个地方唱他的“Only You”，三问驾鹤向西吃他的盖饭去好了。ワハハハ……ぐは！（突然被不明飞行物击倒在地，从门外悠然走进二人）

三问： （拣起自己的公文包）上次讹我一顿饭，这次还敢大放厥词……（回过头来）で、こいつら、どう片つけたらいい？

风林： （一脸平静）怎么清理随你便吧。不过，不是告诉过你别老拿那个公文包打人嘛，伤到小朋友怎么办……（从容跨过地上的两人，作织田信长状）フ……めっせぬものの、あるべきか……

地狱台词角·无责任考据版

薯子： 我说……台词角收拾收拾开张吧。

猴子： 想出这么个主意来凑数……我是说来给栏目增色，还算有点水平嘛。不过……干吗选了个大叔啊？

薯子： 呵呵，PS2版的《KOF·大蛇篇》已经上议事日程了，咱们也赶个“怀旧”，翻出老KOF的BOSS来说说，也算“顺风扯旗”啊。再说，在国内玩家中，这位大叔的人气还真的不低咧……

猴子： 好、好……

薯子： 那么，下面就是GOENITZ的主要台词了！

● **开场：** 来，向神祈祷吧！／さあ、神（かみ）に祈（いの）りなさい！

● **挑衅：** 真迟钝。／にぶいですね。

● **胜利：** （1）你还不行啊。／まだまだですね。

（2）看清自己的水平吧！／身（み）の程（ほど）をしりなさい！

● **必杀技：**

1、夜之风（よのかぜ）：

台词：这里吗？／ここですか？

2、腕雹·常伏（わんひょう·とこぶせ）／腕雹·磨灭（わんひょう·まめつ）

台词：意下如何？／いかがですか？

注：“常伏”和“磨灭”源自古文词汇，“とこぶせ”是“长卧不起”的意思，“まめつ”和中文意思相近。

3、冰河（ひょうが）

台词：太慢了。／おそいですね。

4、真葵花·青岚（しんあおいばな·せいらん）（《SVC》新招）

台词：怎么样？／どうですか？

5、暗之恸哭（やみどうこく）

台词：别了！／お別（わか）れです！

6、风神息吹（ふうじんいぶき）

台词：永远地……睡去吧！／永遠（えいえん）に……眠（ねむ）りなさい！（《SVC》新招）

7、真八稚女·蛟（しんやをとめ·みずち）

台词：这是神罚。／神罰（しんばつ）です。

8、真八稚女·实相刻（しんやをとめ·じっそうこく）

台词：这就是你的死地！／ここが死（し）の場所（ばしょ）です！

注：这个招式在《KOF 96》里台词和“蛟”相同，这句是《SVC》里的新台词。“じっそうこく”目前找不到官方解释，一家日本网站写作“实相刻”，“实相（じっそう）”是佛教用语，“真实”之意，这家网站认为这个招名是“撕裂真实”的意思。



《KOF 96》的总BOSS，风貌与众不同。后来又在《SNK VS. CAPCOM SVC》中登场，再次听到岛义则先生配音的GOENITZ，令许多老玩家感动不已。他的台词平静且字斟句酌，是很容易听明白的那一种。

游戏乐趣完全发掘

绝对隐藏 秘技天地

TOP-SECRET



由于要写本期特稿，向同事借了套《TAITO合集》来玩，玩过之后极度惊讶自己迷恋的程度，好几个曾经一看就觉得“画面简单，操作生硬”的老游戏竟然从开始一直坚持打到最后，光是《上集》一张盘就花掉了整整两个晚上。尔后进行自我总结，发现原因有二：一是这种流程不算太长的老街机游戏很对我这个“没常性”家伙的胃口，另外一个原因就是……无限续币实在是太爽了……

责/薯子

PSP 公主的王冠

日版 秘技实用度：★★★

糖果获得条件：

战斗糖果（バトルドロップ ）：

通过“プロセルピナ”之后和妖精对话。

真心糖果（カインドドロップ）：

通过“南东の洞窟”。

信任糖果（トラストドロップ）：

通过“骑士の试炼”。

攻击糖果（アタックドロップ）：

通过“盗贼团”。

注意糖果（ノ　ティスドロップ）：

通过“赤き塔の魔物”。

治愈糖果（キュアドロップ）：

通过“さすらいの吟游诗人”。

PS2 钢之炼金术师3 继承神的少女

日版 秘技实用度：★★★★

ソフィ的事件：

铠甲打磨： 把打磨巾（磨きタオル）交给她。

炖菜： 把牛肉（牛肉）、牛奶（牛乳）、洋葱(たまねぎ）、马铃薯（ジャガイモ）和胡萝卜（ニンジン）交给她。

洗涤： 把洗衣皂（洗濯セッケン）交给她。

照相： 把坏掉的照相机（坏れたカメラ）交给她。

生日： 把鸡蛋（タマゴ）、面粉（小麦粉）和草莓（イチゴ）交给她。

淋浴： 把浴液（ボディーソープ）和浴巾（バスタオル）交给她。

黄金之牛： 把所有的道具都交给她。

猫所在的地方：

たま：在第一章的“ヴァルドラ · アパー通り”（“炎の道”里面）。

えるうつど：在第二章的四号仓库（将入口处右边的木箱破坏）。

とらきち：第三章的“プラットホーム”（只能在乘坐地铁前找到）。

ばーにー：第四章的司令部最顶层（和“クレイギン”对话之后回到入口处）。

えすとらごん：第五章的“第四封の间”（用炸弹破坏墙壁）。

あきんどら：第六章司令部的“牢房”中。

まろん：第七章的“市街西9番地”（将敌人全灭后出现在台阶上）。

すきのお：第八章古城的“通路A”（用“バルコニー”和“ソフィ”对话之后出现）。

くろーでぃあす：第九章的“脊髓の间”上层(在许多牛的后面）。

小情报：

悲伤之痕：

将在“ヴァルドラの司令部”顶层得到的“悲伤之痕（悲しみのキズ）”交给“ソフィ”，“ロイ”等人就会唱起“悲しみのキズ”。之后只要调查教会里放置的CD，就可以欣赏这首歌了

牛肉：

在“ヴァルドラの司令部”的牢房里可以看到原作者荒川先生正在工作，和他对话会得到“高级牛肉（牛肉 · 高）”。另外，在关押“エド”牢房的邻屋会见到被捕的“ヨキ”，对话后会得到“破兜裆布（破れふんどし）”。

超秘药：

让“エド”保持在等级1通关，基础能力值会上升100点，并得到10个“超秘药”。想达成这个结局最好按照如下步骤：

1：在第一周时让两个人都升到99级，尽量积攒奖励点数。

2：为了二周目，尽量不送给“ソフィ”礼物。

3：在二周目的战斗中让“エド”始终装备“不幸的神像（不幸の神像）”进行战斗，把在双人战模式中得到的“王者腰带“王者のベルト”也装备上。

4：尽量用“アル”进行战斗。但也要用奖励点数和给礼物提升能力值。

5：之后努力通关就行了。对付BOSS时带上“闪光弹”,用它炼成“礼花（打ち上げ花火)”，2秒钟就可以摆平。

隐藏角色：

隐藏角色在二周目才能入手。

ホークアイ：

在一周目中中尉和“オカマ”战斗的地方会捡到“朴素的耳环（シンプルなピアス）”，把它交给“ソフィ”。

アームストロング：

把在和少佐战斗的地方捡到的“可怕的胡子（おそろいのヒゲ）交给“ソフィ”。

マスタング：

把在和大佐战斗的地方捡到的“追女孩手册（女たらしの手帐）交给“ソフィ”。

パンツエド：

第6章脱出时开始位置的角落里。

双人战出现条件：

1：“赤きエリクシルの恶魔”路线：打通“プラクティス”路线就会出现。

2：“神を継ぐ少女”路线：打通“レギュラーメンバーズ”路线就会出现。

3：“ハガレンタッグマッチ”路线：打通“神を継ぐ少女”路线就会出现。

“ハガレンタッグマッチ”路线后半部分打法：

职业军人コンビ：

让2P角色按住“ハボック”，让“エド”用枪对“ヒューズ”展开Combo攻击。

マッチョ · マッスルズ：

由于“アームストロング”会很快变强，应该优先攻击。

レビスラヴァーズ：

先攻击“クロウリー”就可以了。

スカー&アンダードッグズ：

在“スカー”被其他角色牵制住的时候优先把“ヨキ”打倒。

极炎同盟：

用Combo攻击“ロイ”会比较容易。

ザ · プレジレント：

比起打退，用夹击对付“グラン”比较好。

エルリック · ブラザーズ：

“アル”的地雷有效。

XB Brothers in Arms:Road to Hill 30

美版 秘技实用度：★★★

隐藏要素：

通过每个关卡之后，都可以得到该关卡的奖励要素。这些要素包括制作当时的资料和游戏制作花絮等。

另外，根据通关时的难度，可以获得如下奖励：

EASY： Cinamatic

NORMOL： 弹数无限

HARD： 难易度“REAL”出现

REAL： 己方无敌

在游戏中按下START键→X键就可以选择使用。

PS2 格兰蒂亚3

日版 秘技实用度：★★

时间缩短：

在1-3的“コロコロアスレチック”里第一个和第二个圈的地方，用最高的速度笔直前冲后可以直接跳过去。如果成功，大约可以在Time Attack里少用2-3秒的时间。

PS2 校园迷糊大王

日版 秘技实用度：★★

“ランブルじゃんっ！！”隐藏要素：

在“ランブルじゃんっ！！”通过全部10个人就会出现“戴面具的天满”。再通过“戴面具的天满”，CG图库中会增加一幅图片。

小游戏出现：

在与高野的“ランブルじゃんっ！！”中取胜,小游戏就会出现在主菜单中。

次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



电玩新势力本年度最大特典，超值五碟套装(2VCD+3CD)永久保存版，附赠132页全彩最终幻想VII珍藏设定资料集。

最终幻想VII终极典藏

■定价：24.8元　上市热卖中



次世代继去年银时计后又一高档周边，精心设计、个性十足、粉丝独享。黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

高达挂钟

■定价：68元　京、津、沪地区零售，其它只限邮购



街头流行文化的圣经。运动鞋、休闲鞋、T恤、仔裤、街舞、滑板、Hip-Hop……等所有街头文化元素，海量相关资讯，有点前卫，有点另类，甚至有点颓废。200面全彩铜版，创刊号大超值。

SO COOL(创刊号)

■超值创刊价：15元　全国热卖中



酷玩意(TOYS)是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边丰富多彩。第二弹，特别赠送士力架花生夹心巧克力，看TOYS品美味。

TOYS(2)

■定价：9.80　11月8日上市，现已接受邮购



第一版火爆上市抢购一空。互动DVD，经典生化系列双CD，简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

生化危机4完美体验典藏(第二版)

■定价：25元　最后邮购机会



精彩DVD影像和动听游戏CD带给你至高享受。特别企划：王者之路天下无双，金曲MV：最终幻想VII少年归来主题曲，超级机器人大战OG OVA。

电玩新势力(49)

■定价：9.80元　上市热卖中



一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP，任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价：24元　接受邮购



第三版，最终印刷！最新绿色外包装盒更讨人爱，特制铝盒收藏匣全新logo，就是写真集也不一样喽！这样的精品不收藏怎么行！

高达SEED嘉年华(第三版)

■定价：28元　上市热卖中

电子游戏软件	
2005年第1～22期	9.80元
动感新势力	
27、28、29、30、31、32、33期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第19期、21、22、24、26、27、29～43期	9.80元
电玩新势力DVD	
33～35、38～49期	9.80元
口袋迷(2)	18元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元
TOYS第(1)期（少量）	9.80元
林青慧的漫画教室	30元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
SO COOL(搜酷)创刊号	15元
最终幻想VII终极典藏	24.80元
游戏的设计与开发	50/57(精装)元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

国内唯一掌机专门杂志
玩 转 掌 机 没 我 不 行



真正适合中国掌机玩家的专业杂志！

◆ 特别策划
乱弹掌机十大倒霉蛋
次世代掌机的黑洞
——见证非官方软件的发展

◆ 攻略指南
终极蜘蛛侠 剧情攻略
超级火枪英雄 全剧情攻略
游戏王GX 目标决斗之王

◆ 软硬兵团
GBA游戏ROM HACK入门篇
让PSP游戏轻松一点，胜人一筹





邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

来第一时间得到你的GBM吧！

惊喜大抽奖！本期加入究极掌机GBM,想要第一时间成为拥有GBM的幸运儿吗?快来参加掌机迷的大抽奖吧！

总44期 定价:9.80元

9月27日 全国上市


FINAL FANTASY VII
双VCD 120分钟清晰影像：
《最终幻想VII：少年归来》特别版
《最终幻想VII：最终密令》OVA动画
《最终幻想VII：少年归来》极密制作影像
《最终幻想VII》克劳德回忆录
《最终幻想VII：少年归来》印象曲MV
《最终幻想VII》系列预告片收藏
《最终幻想VII 少年归来》
梦幻典藏CD（3碟套装）
《最终幻想VII》完全资料集
角色研究
真相解惑
交通工具
初期设定资料
制作人访谈
FF7在其他游戏
FF7的其他作品
原创小说
"应广大读者要求，特改为VCD版"
《最终幻想VII》终极典藏
五碟套装 即将上市!!
2VCD+3CD+完全资料集
超值价
24.8元
邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011（邮购单请注明"最终幻想终极典藏"字样）
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



VOL.49

心动超值价 DVD+CD 9.80元

Only Way to Enjoyment!

10 Oct 2005

游戏音乐专辑
《最终幻想VII》钢琴曲

特别企划：
王者之路 天下无双
——《三国无双》系列回顾

超级新品：
奥特曼：重生
魔导奇兵
幻城杀手
搏击玫瑰 XX
忍道

金曲MV：
《最终幻想VII：少年归来》主题曲

名作放映厅：
《超级机器人大战OG》OVA
《影之心：来自新世界》(下)



这是叶子

厚道的叶子、老实的叶子、最近似乎有点儿胖的叶子……

这是广告

家里有广告，其实就跟你们楼下贴着宣传海报一样没什么奇怪，但叶子是厚道的，阎家不会因为广告而缩水，不信，你就往后翻。

而这里是

新的一期，欢迎回家。お归りなさい！

阎关族的家

第一百六十九回

□主持/唯夜



这里是会议室

河南郑州 胡梦梅 电软商业化了……翻着翻着，竟然翻到了麦当劳的广告！电击收藏的封面小不正常也就算了，但更恶搞的是，无坚不裂，裂着裂着竟然蹦出一个周迅在唱歌！合金弹头4的那个画面也太小了，满屏都被手机占了。

啊，这个世界！商业化的世界啊！

山东青岛 陈宇 借家一块地方提点意见。从电软近期的广告来看，总感觉杂志变得商业味越来越重了。这个趋势可是有点儿让我这个坚持了电软10年的老读者有些失望，我可不希望电软被流行趋势搞得变味。

我理解大家的心情。还有读者来信说，估计这些批评广告的意见，你都不敢登吧。

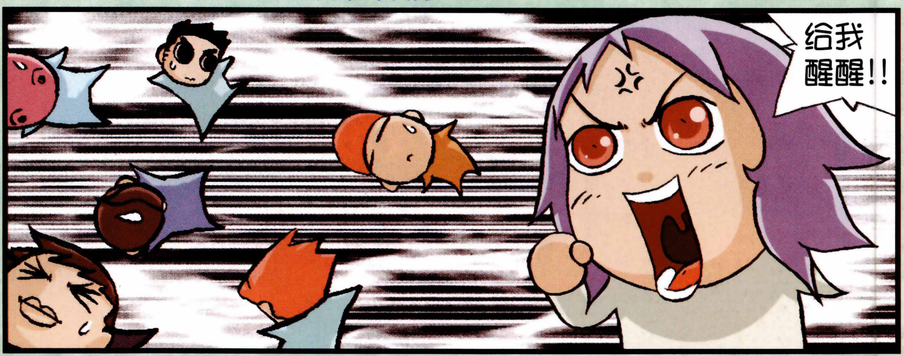
登，为什么不敢登。我很明白每个人面对一件自己欣赏的事物，都希望它能保持一种很纯粹的形态。不过大家也要理解，杂志本身就是一种商品，它要盈利、要生存。客观来说，商业化和吸纳广告是势所必然的，在经济社会里，这才是正常的运作模式。其实换个角度来想的话，有众多正规的大型品牌来联系广告，正说明电软的形象和影响力得到了肯定，否则还没人愿意搭理你呢。保持所谓纯粹的只有两种人，要么是不食人间烟火的圣人；要么是不被接纳、被冷落的人——我们不是前者，我们也不会做后者。但在这个过程中，我们也有因为欠缺经验而做得不合适的地方，大家有意见，尽管说出来，我们都会听到。

“我和游戏相见恨晚。”

——天津 李文凭

上海 贝峰 167期电软感觉是我看见的文字量最大的一期——6篇企划，互相之间风格迥然不同，读起来很是过瘾。

脑子连着这么使，经常突然就没词儿了，然后整个人就在那里抓耳挠腮捶胸顿足宛若退化成了猴子或狒狒。不过我们仍然要坚持，因为在其它一些地方我们做得还不够——就比如攻略，叶子绝不讳言。所以在弥补这些不足的同时，我们也希望可以充分发挥自身的长处来展现出电软的特色，就比如说风格和方向各不相同的各种特稿和企划。




够劲°
SNICKERS ®士力架 ®是注册商标 ©Mars2005
SNICKERS®







这是咱们家后院…

这就是咱家后院不时会发生的事……如果你爱他，就让他去电软，因为那里是天堂；如果你恨他，就让他去电软，因为那里是地狱。

河南商丘 葛晗

游戏一直和我一起成长，不离不弃。我的父母是很开明的，他们都很理解我对游戏的感情，所以并不多加干涉。我明白这些，在学习方面只要控制住自己，是不会受游戏的影响的，反之还可以相互促进。比如说吧，如果我成绩好，父母就没有必要阻止我的娱乐；同样如果我想玩游戏，就必须要把学习搞好，所以我的学习和游戏都没有落下。在生活中，我把游戏看作老师和知己，她教给我很多东西：爱、正义、成长、友情，还有很多做人的道理。

我想知道的是，叶子，在你的生命里，游戏又是作为怎样一种存在呢？



其实生活就是这样啦，只要你别太偏颇，追求别走极端，是可以同时享受到多种幸福的——看似朴实的道理，却不是那么容易体会得到呢，虽然平实，却不简单。

游戏对于我来说……是空调，虽然不是生活必需品，但少了它，尤其是在大热天里，你会浑身不自在。游戏对于我来说，是泡面，连着弄多了会伤身子，但还会忍不住时不时来上一碗。游戏……是老妈，她说多了年轻人难免会觉得有些烦，但若不在身边你绝对会想念。游戏吗，就是放在身边可以随手摸来的快乐。

“等着我吧，我亲爱的GBM小姐，I LOVE YOU!”

——广西苍梧 杨健锋

种族传说

雪飞-雪拉-雪人：雪氏家族
叶子-风林-荇菜：植物氏家族
龙马-猴子-罗纳德熊：动物氏家族
飞月-暗凌：美女氏家族
其它为人族。

——吉林省吉林市 荆心

广东化州 彭宇坊

我觉得自己好像也没有资格在这上面说“闯关族”，呵。我本身并不太喜欢玩游戏，也许是因为没有多少游戏玩吧。这些造成我对游戏性啊、过关技巧啊等东西都不是很感兴趣。但我喜欢游戏的剧情，喜欢游戏的人设和精美的画面。这些你们电软都满足了我，所以这几年我都会去看电软，从月刊到半月刊，从半彩到全彩，真的非常感谢你们啊。

不要妄自菲薄啦，所谓“闯关”，可不是那么狭义，同游戏一起从生活中一路走过来，就是闯关。

游戏就是让人娱乐的，你觉得怎么来怎么有快感就够了，对待游戏没有固定的套路，也不应该设限。叶子记得大学时代非常流行打KOF97，那时我就经常跑到朋友的宿舍去观战。不可否认我是玩得很烂，但这不妨碍我成为一名理论高手么。那个时候我对各个角色的招式、性能，乃至招名都烂熟于胸——我专门负责解说甚至配音，哇哈哈哈。所以说，我KOF生涯的关键词就是两个“烂”字……



安徽合肥 华晓明 看到风林的照片，觉得他有些懒了，头发越来越长也不剪一剪或扎起来，是否因为工作忙，没时间打理自己？应该抽个时间来整整，好让我们心中风林的伟大形象永不倒。

江苏镇江 茆建 照片上登的那个长发飘逸，吃得很开心的那人是木木吗？哈哈，看了就想笑，与Q版形象好神似。

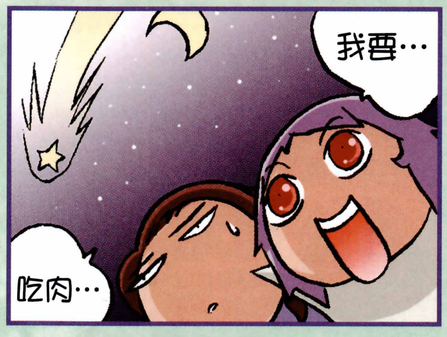


那照片是好久以前的啦，那时大家一起出去玩，他刚在自己的房间洗完澡，听到有吃的，披头散发的就出来了。

说到漫画形象与真人神似，木头确实当属电软第一人了。我当初就跟画师说过别老把木头画得那么猥琐，华尧说这不能怪我啊，要怪就怪木头当初露了脸，那张脸给他的印象太深刻了，这下子形象算是定了性，他也深受影响，想改也改不了了。

本来这也没什么，一块木头吗，长成什么样也无伤大雅。但我今天趁此机会得问一下，华尧你怎么把我的脸也越画越像木头了？一样的圆嘟嘟——哼哼，想报复你，我可是有着101种方法的。

陪你去看硫酸雨



四川罗敦 风湿寒 从GB时代算起，俺打口袋妖怪也有2000多个小时了。不晓得不玩口袋之后，还有什么跟收集与耐心有莫大关系的游戏适合俺。

听说唯夜是比狼还有耐性的，应该也打过相关游戏吧？麻烦介绍一个画面比较清新、内容较丰富、游戏时间较长、难度无所谓，非不可思议的迷宫系列的游戏。

俺的2006年就交给唯夜了，你一定要负责任。



其实叶子一直也想知道，在我编辑点评中的形象旁边，那个到底是狼还是耗子。

不过要论耐心呢，你可问对了，我正是那种可以饿着肚子在床上趴一天打游戏的人啊……其实呢，说实话，是家里没人做饭，我也就懒得下床了。不过这样也好，本来不爱运动就容易变胖，但不吃饭呢，又会瘦下来——自然平衡，我果然是天才……

呃，好像跑题了，说回正事来。无双全系列全人物全部能力和武勋都练满，就够你折腾好一阵子了，再加上战国无双中的全MISSION和全技能习得，也是很费心思的事哦。FF系列，每一作要完美的话，更是浩大的工程。

安徽池州 包琦龙 发现，重大发现！167期第7页上的大幅照片注意到了没？上面的MM眼睛是红色的！难……难道是叶子？叶子说过“实际上我很瘦，除了骨头就是肉了”，仔细比较，很符合吗！

另外，有人同情叶子一天睡不到八小时，那我们这些高三的12点睡觉5点50就要起床有谁同情一下？

拜托，那个是由于拍摄失误，把人物拍出了红眼好么……而且，拍这张照片的，就是我。来吧，嘲笑我吧，有胆子你就嘲笑我吧。

现在的学生要起这么早啦？来，摸摸头，别哭。人生不需要同情，而应该彪悍——憋着这股劲儿，就等着明年爆发吧。叶子虽然起得没你们早，但睡得可比你们晚。就比如说昨天，我凌晨1点才从公司走……晚上的月光很明媚，透过还算浓密的树叶间的缝隙忧伤地洒了我一身。我当时也很忧伤，因为这个月的钱恐怕又不够用了，难道小夜注定是月光族？我当时精神恍惚、神情不定，差点儿就绊了一个大跟头，还好四下里无人，免于当众出丑，我想这恐怕是加班晚归的唯一好处了吧。



忙得太累了，不妨就在心中想想你钟爱的游戏，有很多瞬间你会欣慰地笑出来。

“要闯关才能通关！”

——广东珠海 张子能

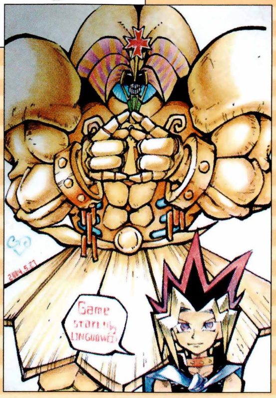
我秀流 Show yourself



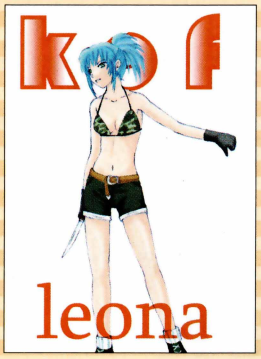
←**广西南宁 巴巴** 人物的神情画得很别致吗，我个人是比较喜欢巫女这种类型的装扮啦。



↑**四川内江 陶冶** 其实能看出来，想法很不错，包括这个视点的运用，是花了心思的。只是画面用色过于混杂啦。



→**福建 林国维** 我们编辑部里就有两位对游戏王了解颇深的人哦，这次去日本还特地买了一堆卡片回来。



←**湖北 佘小娟** 画得挺赞的，关键是神韵表现得很妙。掺杂着一些街头少女那种颓废又有些不羁的神情（我在说什么……）比起官方设计的那个不苟言笑的利昂娜，别有味道。

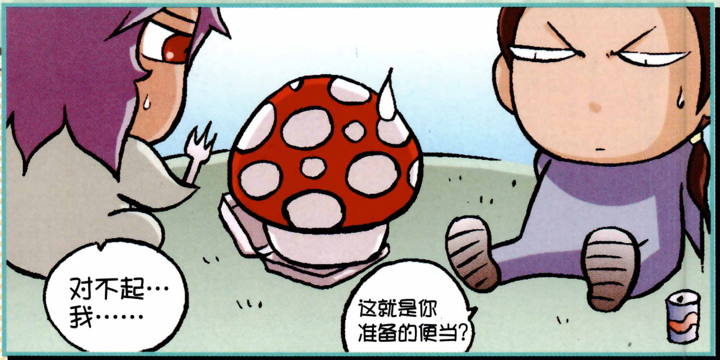
这是咱居委会的告示 大家回去领会一下

SNICKERS® 无坚不裂·极限特辑
花生夹心巧克力

●本期首款入选的作品，就是来自湖南长沙的李帆，挑战游戏PS2版托尼霍克地下滑板2，大幅超过任务得分，只用限定时间的一半完成任务。

●滑板游戏的看点，就在于花哨华丽的动作，因地制宜的组合技巧，而我们呈现给大家的，正是李帆在游戏中的三大场景之中，利用高超娴熟的技巧，展现出他过人的本领。详尽内容请观看《电击收藏》—《士力架®无坚不裂·极限特辑》。





山东新泰 赵秋敏

叶子姐去了TGS哇，那姐姐公差出游的感觉如何捏？在展会上叶子印象最深的事是什么？姐姐最期待什么游戏？

还有就是，叶子行行好，帮忙问一句龙哥，有没有关于EVA的游戏呢？我是绫波fan，死忠的，阎家和画廊都有登过她的画，可一个头发颜色不对，另一个……寒，那是30岁的丽吗？望叶子能加强画稿的审查力度哦。

江苏无锡 严咏洁

听说唯夜去了TGS，有没有带好货回来？真羡慕啊！

EVA的游戏……有啊，GAINAX预定在06年春会把当年的“钢铁之女友”再推出一遍，当然这次是追加新情节和对应高画质的special版，不愧是新世纪骗钱公司。



对于家里的画稿，叶子不是说过了吗，关键就在于让大家都可以参与进来。所谓家就是，你并不需要做到优秀，也一样是家人。

再来说说TGS，公差出游就一个字：苦！我现在算明白了为什么木头当初貌似高尚地决定不去。我们每天在东京光路上的时间就要折腾两三个小时，一整天都要背着各种物品器材到处跑，由于身负重任，连逛街的心思也没有……不过展会上，我印象最深的游戏就是九十九夜了，现在超期待，一定要第一时间入手！



对不住家里各位，这次去没有经验又累了个半死，也没什么好东西带回来，谨奉上几张可爱女生的照片吧（特此感谢PERFECT的辛勤拍摄）。据叶子个人感觉，这几个show girl是本届TGS上最抢眼的女生哦，确实好可爱的。

广西凭祥 胡家栋

我问一个愚蠢的问题：请问叶子就是唯夜吗？

没想到叶子姐那么可怜，居然被众多读者要求再加页，好可怜哦，你干脆去睡死好了，这样的话就不用活受罪了。顺便说说你要和龙哥好好相处，千万别为生意的好坏问题去PK，毕竟是邻居啊！

好像……是耶。其实唯夜是两个人，一个叫唯唯豆奶，一个叫叶子，这俩人是好朋友，叶子不在的时候呢，豆奶也会偶尔出现一下的。

现在看起来，希望我死掉的人很多，大家不要急，还有两期就是新的一年，新年新气象，到时候我一定漂亮地死给大家看。你希望叶子上演怎样华丽的死法，这期回函表上就有调查，请大家多多参与，叶子一定努力去死。

广东湛江 聂建华

如果把电软的名字改成“理科状元王”、“日本语标准教程”或“考研必备”，那我想家长看到我买电软时就会高兴了，可能学校也会叫我们买哦。

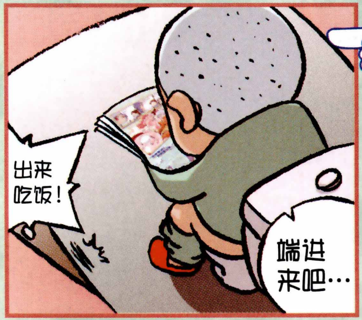
兵法有云，明修栈道，暗渡陈仓，指鹿为马、李代桃僵、瞒天过海、顺手牵羊……聂读者这一计甚妙，回头给你寄去“GRE进阶手册”10本。

“电软,电软,蹲厕的不二之选。”

——湖北黄冈 奕

嗯，这个小地方么，就是家里的洗手间啦，以后谁自愿想把信登在这里的话，可要特殊注明哦。

这是厕所



这是厨房

河北丰宁 于宏阳

为了给叶姐减轻负担，我就说五个字：必须加内容（读时语气要沉重）。

我饿了，请问家里的厨房在哪？

是啊，这样是会减轻负担——等哪天我要是撑不住了，俩腿儿一蹬，直接挂掉，就彻底解脱了。你的想法很伟大，我记住你了，下期我就公布你的详细地址，欢迎大家去信去函进行骚扰。怕了没？怕了做饭就给我带一份儿，至于厨房——

“电软带给我快乐，家带给我温暖。”

——辽宁开原 王帅

河南周口 葛畅

虽然我是无机一族，但还是可以找别人蹭机玩的！贵在坚持吗。不过我可是省吃俭用在攒钱准备买机的（已经连吃了一星期的方便面了，现在看到它就不想吃饭了，更省了）。



看来你功力还不够，听我们的菪菜大人自己讲，当初他在大学里曾经连着吃了一个月的泡面！上顿吃，下顿还吃，夜宵是泡面，正餐也是泡面。当时听了我就想，果不其然，整个人长得都像调味料了……关键在于，“星彩老师”说得还颇为沾沾自喜，俨然是为国家节省了很多粮食的样子。

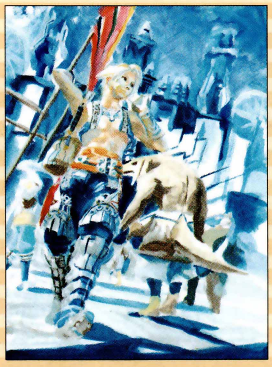
据他介绍，往泡面里加入鸡蛋和香肠，这样就可以坚持吃更长的时间……但现在他明显肠胃不好。葛畅同学，学什么都好，千万别学菪菜吃泡面。

我秀流 Show yourself



←江苏徐州 高磊

虽然好像没脖子的样子，不过风格很可爱，说起来，BASARA里我也是比较喜欢用她的。

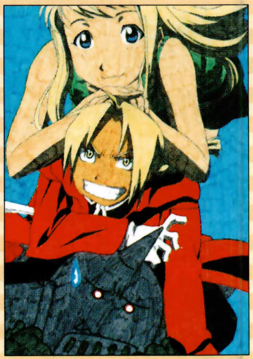


↑湖北黄石 龚远阳

FFXII啊……叫我们等得黄花菜都长毛了。这幅图整体结构模仿得不错，但用色上还要多注意啊。

↓辽宁鞍山 金鑫

弟弟的神情很逗，那么一幅钢铠甲，连两个人还负担不起么？爱德华是在做牙膏广告么。



阖关族的家

闯关族的家

广东深圳 张佳程
我们爱游戏，因为我们爱生活；我们爱游戏，所以我们看电软。我们爱游戏，所以我们有创意；我们爱游戏，所以我们有话题！

云南会泽 肖雪峰
想想TGS2004时，PSP都还未发售，这转眼就是一年，PS3、XB360、革命都争相出炉，商业发展的力量还真是大啊！

安徽蚌埠 侯宇
被整日枯燥辛苦的训练学习弄得麻木的头脑，就靠电软精彩丰富的内容治愈了，感谢各位。望各位继续努力，勿断我良药，毁我处方！

辽宁东港 于玺来
我的文笔很差，每次写完文章后，一回想起不禁汗颜。特别是在给家写信的时候，自己本觉得情感饱满，可一到写的时候就热情全消，要给叶子看的东西写得竟比考试时还差……

云南昆明 黄遂
秋天落叶是最浪漫的，不要因为落叶而伤感。叶子可以夹在书中、本子里，作为永久的怀念和收藏。至于木头呢……就做一次性筷子吧……

山西大同 孟祥瑞
发现家里有许多有意思有意义的留言，都挑出来做个"闯关族语录"，大家见面都先背一句……哈哈。

重庆 李戬
爱游戏不需要理由，爱电软也不需要理由，爱家就更不需要理由。

甘肃兰州 沈明祖
当初第一眼看到革命的新手柄时，真是吃了一惊，心想：这是手柄吗？等看过介绍后，又马上对老任的天才创意佩服得五体投地。

江苏南京 朱卯辰
脚蹬赤兔，手舞画戟，驰骋编辑部，无伤全灭众小编，PS2、XB、PSP等隐藏物品全夺取……一切精彩内容尽在无双霸者新作——真三国无双4卯辰传！

吉林长春 王欢
虽然本人拥有多种主机，但周围的人却很少有知道这些为何物的，甚至有人认为PSP是收音机！郁闷啊。



辽宁丹东 刘冠彬
人生中头一次作文跑题，语文差点儿不及格。同学对我的评价是游戏综合症，而他们评价我的文章则是——流程攻略！

北京 袁晓旭
本以为到了大学可以有很多的机会玩TV Game，于是就把PS2放到家里收藏起来。可谁知道这边竟是网游的天下，太令人郁闷了，放假回家说什么也要把PS2带到大学来。

这是咱家的墙

主啊，原谅我吧！一时无纸可用（骗鬼鬼都不信），就从讲桌上弄了张纸……有何感觉？

——内蒙古乌兰浩特 策策

唯夜高二年级课堂纪律记录表

课堂纪律	睡觉	吃东西	传条	说话	趴桌子	其它违纪行为
第一节	✓	✓	✓	✓	✓	咬风林
第二节	✓	✓	✓	被K	✓	咬风林
第三节	✓	✓	✓	✓	✓	咬风林
第四节	✓	撑到了	同学不爽	被K	✓	咬风林
第五节	✓	没缓过来	挨K中	✓	✓	咬风林
第六节	✓	同上	自尊心回复中	又被K	✓	风林开始反抗
第七节	✓	有所好转	✓	✓	✓	无奈，咬自己
第八节	睡误了	继续吃	✓	"我还活着!"	✓	自残中……

辽宁昌图 李航
记得在一期的电软剧场中叶子说过再去E3，就开高达去，那这次去TGS是怎么去的呢？还有一个问题，最近飞月姐姐到哪里去了？

本人是个高达迷，曾经为了一篇高达的文章就花了9.8元。请叶子姐和风林大叔商量一下，做一个专门介绍高达机体、人物和剧情的小栏目，跪谢了。

这次反正离日本也近，所以我们四个人是游过去的，我事先还买了不少压缩饼干好在路上食用。

飞月在制作TOYS这本杂志啊，新一期很快就要上市了，到时候要多多捧场哦，里面就有不少高达。

北京 张延祚
今天终于入手了自己心仪已久的GBM，跑了很多家游戏店才买到的。整个鼓楼就没有一家有卖的，只好花高价从美术馆那边的一家店买了一台，花了1050元，个人认为被黑了。

想想作为一名中国的玩家也真不容易，要顶住来自各方面的压力……父母的反对，此外还要面对JS的险恶嘴脸，与他们斗智斗勇。不知道自己在有生之年里能不能看到中国电子游戏业的光明来到的那一天。

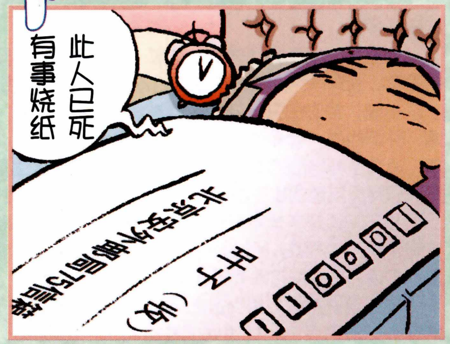
你好像确实买亏了，我们次世代商城只卖898的……不过没关系，多花的一些钱，就当先买先得了吧。我们对未来，要有信心。

天津 单楷淳
想询问各位大哥大姐，如何才能像你们那样在电视前连续工作24小时，而维持视力不下降？

你听谁说我们视力不下降的？连木头这种外星生物都嚷嚷着视力不好了，何况其他人。再说我们也不是24小时盯着屏幕啊，那样的话只有三种情况：一个敬业的保安、一个正在执行监视任务的警察，或者一个被石化的人。

每一期都很累，但每一期都累得挺踏实。看着家里的人熙熙攘攘，热热闹闹，叶子也很受用。这期就到这里喽，我们下期见，大家晚安，我先洗洗睡了。

这是卧室





三栖下午茶

香·醇·新·滋·味

うる星やつら

曾经感动你我的青春励志传奇

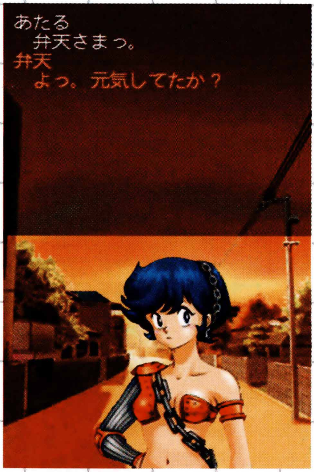
现在谁要是敢把这个什么“青春”“励志”“传奇”几个字往一堆儿凑，得！十个人里有九个一定接着说：“湖南某视，每晚两集连播”，传闻最近那部将《中华小当家》和《武则天》完美结合的韩剧终于缤纷落幕了！

当湖南某视以在广告之间插播电视剧的方式大肆宣扬“青春”、“励志”和“传奇”的时候，我的头脑中闪现的却不是美女长今的脸，我想到了那个吊眼梢、垂发髻、比基尼、长虎牙的女孩子，想到了那部曾经在我看来真正能衬得起这几个字的一部作品——《福星小子》。

传奇—无论动画还是游戏

以花心轻浮的高中生诸星当及他的未婚妻拉姆为中心，讲述了一段集了人类，妖怪，宇宙人在内的大混乱生活。

《福星小子》以超级女生一般的平民风格为卖点，以满足男生无限YY的梦想为点缀，以日常生活的琐碎温馨的生活为特点。作品一经推出就获得了极大的好评。《福星小子》的连载，不仅让高桥留美子终于踏上了真正的漫画家之路，也由此一举奠定了高桥留美子在小学馆举足轻重的地位。在日本的漫画家里，能把日常的琐碎生活都溶在作品里变成感动你我的故事，这样的作者不多见，而高桥老师恰恰就是这样的一位漫画家。而人们给予她的肯定更印证了它是一部传奇！



《福星小子》TV版于1981年10月至1986年3月在日本播出，共记218回，电影版共有5集。OVA则是基本上每年制作一到二部。至于MTV、回忆录及各类CD、LD等更是不计其数。一部作品能让大家十年二十年都紧紧追随，这不能不说是“传奇”。

相对于更适合作为格斗游戏或者AVG游戏登场的《乱马1/2》而言，《福星》的形式也许并不利于做成游戏。但10月份在NDS平台上推出的《福星小子 无尽之夏》则正好相反，充分配合利用触摸等机能的衬托，-抓住原作中的噱头变成了游戏的卖点所在。在游戏中，玩家要扮演阿当，与众多美女周旋度过一个“美好”的暑假。当然，其中的种种或幽默或恶搞或温馨浪漫的事件，仍然要玩家亲自游戏才能够体会其中的乐趣。

笑容—比任何事情都重要

青春？青春到底是什么颜色的？没人能说的清楚。

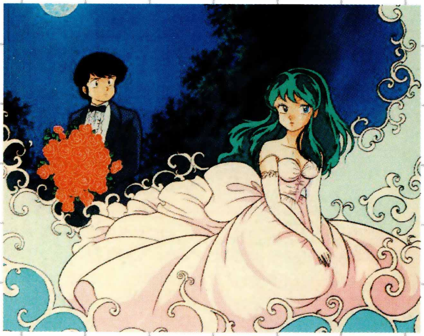
但凡是和青春挂钩的都有一个共同点，那就是男生女生都有着一张青春洋溢的脸，都有着脸红、心跳、他不知的心事。没错啊！这样才是青春嘛！如此的靓丽多彩！

诸星当，平凡的地球人，有着一大部分男人共同的梦想——建立一个庞大的后宫。（汗……）其拈花惹草的本事，从耍帅到耍无赖几乎是一应俱全。

拉姆，痴心的鬼星公主，有着所有女生的梦想——希望和自己心爱的人结婚，并听他说“我爱你”，因为是鬼星的公主，所以不但有在空中随便飞的本事，还有各种电击的本事，绝对是有SM倾向的人士最佳的选择。不仅如此，那平时只穿虎皮色的比基尼的打扮就完全够让所有男生眼球脱窗的了！

也不知道是不是老天爷睡着了，还是说月老在搭红线的时候打了一个喷嚏接错了线，不然怎么把这么一个漂亮的MM给了一个花心大少呢？难道这还应了那句古话“一朵鲜花非要插在牛粪上”么？

不过要说拉姆是美女这话还有点过，粗暴、调皮、迷糊，做的料理基本是地球人无法消受的，如果她的性格和举止也和长今有那么一点象那也还能和“美女”挂点钩，这样分明就是个“野丫头”嘛~，不过都说现在已经不流行温柔的花瓶美女了，看超女比赛的结果就知道人们的审美是一天一个变，因此如此有“性格”的拉姆成就了80年代的“个性”女主角，也自此成就了高桥老师以后所有作品里女主角的性格。



不过也只有这样性格的一个女孩子才会使出接吻口红，真心话T恤，八彩情人装，樱花麻薯种种手段吧？

一个是青春版的寒羽良，一个是电击版的明日香。没有杀手，没有任务，只有小打小闹的别扭，只有“爱你就电你”的直白。

一个是痴心女，一个是不想早被束缚的花心男。明明是郎有情妹有意，却非要弄成“打死我也不说爱你”的局面。

尽管阿当一次都没对拉姆说过“我爱你”，但是在阿当的内心里却是非常的疼爱拉姆的，一旦拉姆遭遇了危险，阿当总是第一个奋不顾身地冲过去。也许女孩子都喜欢这样的男生吧？虽然之后男生第二天依旧冒着被“天诛”的危险去找其他的女孩子，但是也许就是这样的别别扭扭的感觉，才真正成就了你我的青葱岁月吧？（这个是知道了“是某改不了吃某”的伟大定论之后的无奈么？）

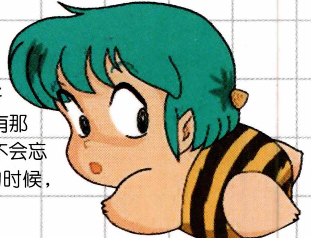
青春—就是这么闪亮无敌

如果说《福星小子》真的有励什么志的话，大概就是教会了你我，永远都要欢笑吧！

尽管《福星小子》是以阿当和拉姆的感情做为线索的，但是《福星小子》并不是单纯爱情漫画。当让拉姆以同学的身份开始和阿当交往后，当面堂出现后，当阿忍和具备不亚于拉姆的战斗力的樱花出现后，当温泉老师戏份越来越多，当二年四班后来几乎都只上英语课的时候，我们的眼睛看到的不再是阿当和拉姆这么两个人，而是看到了那么一群傻瓜，在不知不觉中告诉我们，无论怎么样都要快乐，嘴角也就在潜移默化的时候被他们憨憨的样子扼成了向上的月亮。

别扭的男生女生，乱七八糟的配角一堆，热热闹闹的《福星小子》就这样以单元剧的方式一点一滴的串联起长长的时间，就是这样让你我也就在这18页的方寸余地中，陪我们过了一年又一年，笑了一岁又一岁，也就这样最终沉淀在你我的记忆里躺了一个十年又一个十年。忘记不了面堂终太郎常爱说的那句“啊~好黑！好暗！好窄！我好怕呀”（为什么这句听起来貌似某责任编辑在某广播剧里的话呢？）忘不了那个常常在错乱的时间错乱的地点出现的错乱僧，担着小身材却有着大力量，充分弘扬“民以食为天”的古训。张口闭口就是“食物由我来保护！”。那整死人不偿命的面堂妹妹，那个只有5岁却已经显露出“男性本色”的小天。

《福星小子》里真的是没有坏人，只有变态……



再绚烂的烟火总有消散的时候，就好像再美丽的童话也会有完结的一天，即使有那么一天它成为了过去和曾经，那么也仍旧不会忘记那些曾经的笑吧？也总会在每每回忆的时候，脸上漾起那些曾经的感动和欣喜吧？

永远感动你我的青春励志传奇……

□文/想飞的猪　责编/飞月



HAPPY GAME,HAPPY LIFE

龙哥热线

包打听 包回答

专 治 各 种 疑 难 杂 症

□责编/大老远坐车去买《中国国家地理》结果被告之已售完的龙哥

购机 Q 小弟近日想购入一台PS2，听闻7万型PS2加装散热片也极容易烧机，是否？想要购入一台行货PS2改（俺是浙江温州地区），俺这边老板要价2250元，不带记忆卡。是否合理？请百忙中万万给予答复。 **（浙江温州 无机一族）**

这世上没有绝对完美的东西，给7万PS2加装了散热芯片能够大幅降低烧机的概率，但谁也不敢保证加了它就不会烧机。实际上，加了散热芯片的7万型PS2同样也有烧机的例子，不过比以前没加的时候的烧机现象已经好多了，毕竟改机玩D总得有点心理准备。您要是实在不放心就再装个USB风扇帮着散热，如此一来就差不多十拿九稳了。2250？岂止是不合理，您那的老板心也忒黑了点，当真是宰您没商量，还好您没买，不然可得郁闷好一阵子。

游戏 Q 我的老叔是一个游戏痴迷爱好者，他玩游戏时，一只手拿根烟和手柄，如果没有给他点烟恐怕他连点烟都没工夫了，有一次烟烫着他手了他才发觉烟烧没了，他还说没烫坏手柄就行。我和他在假期玩了5、6天的《贝尔威克传说》（晕……）由于我给他买到14期的电软。你们能帮我回答几个与《贝尔威克传说》有关的问题吗？1、哪些人物值得培养，怎样培养他们？2、怎样控制人物升级后技能乱长？3、人物最高级是多少？

（山东临邑 宋宇）

1、本游戏杂志上以前不是刊登过详细攻略和研究吗？请稍微用点心思地看一遍攻略后附的人物评价，您就大致心里有数了。2、根据这三个多月对这个游戏的理解，在拥有一定能力点储备的前提下，技能点是多多益善，有时宁可愿意升技能也不愿升能力。个中奥妙不妨您亲身一试。3、30级。

游戏 Q 1、"合金装备3"中游戏开始不久便来到大峡谷，桥对面的峭壁上有两个道具，怎么拿？2、第4个BOSS "THE END"的"巧打"方法中，怎么进入"系统设置"（我在游戏厅里玩的MGS3，老板说不会）？3、MGS3的攻略电软登过么？如登过，是不是在2005年第4期？请龙哥帮我查找一下，我想邮购一本。4、唯夜小时候在医院天天喝"钡餐"？是真的吗？

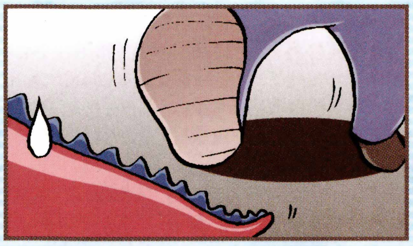


（拉利）

1、是游戏一开始遇到的那个吊桥吗？我只记得过桥后在进入下一个场景的小路前有一条紧贴着悬崖的路，顺着走到吊桥下方可以得到一件迷彩，具体是不是指这个我就不是很清楚了，抱歉。2、"系统设置"是指PS2在无盘的情况下进入记忆卡管理画面，里面有个"SYSTEM OPTION"，您可以在这里设置PS2的系统时间，那个BT打法就是通过修改这个系统时间更改MGS3中的游戏时间以达到直接让"THE END"寿终正寝的目的。3、MGS3的攻略刊登在05年第1期杂志上，游戏研究则是在第2期。4、这种东东，没必要骗人吧？那可是件痛苦的事，难道很令人羡慕么？说起来，龙哥都快忘记去医院看病的正常程序了……

杂谈 Q 1、PS2各版本之间的光头可以通用吗？2、PSP的替换零件已经上市，液晶屏有夏普和三星两种，夏普比三星贵，看电软上说PSP目前所用的液晶屏已经由夏普换成三星，那么夏普为什么还要制造PSP液晶屏，索尼还算不算多此一举？3、在《真三国无双2》之前有几款无双作品？本来觉得龙哥是一个和蔼可亲的大哥，每期电软上放的龙哥漫画人物又让我觉得龙哥很酷，但看了这几期电软龙哥热线中的漫画却让我觉得龙哥性格阴森可怖，是那种在深更半夜冷不丁从背后拍人一巴掌并伴以阴冷诡异的笑声把人吓个半死的人，龙哥你说呢？

（上海 神探飞机头+猫王大招手+喜欢佴丹萍的人）



1、PS2光头一般分为"厚头"和"薄头"，型号为1000X到30006之前的（不包括30006的PS2）采用的是厚头，30006以后的光头用的是薄头。厚头又细分为A、B和C三种型号，薄头则只有R一种型号，不同型号的光头之间是不可以通用的。2、对啊，索尼为了降低PSP成本已经将液晶屏改用三星的了，夏普应该已经停止生产PSP液晶屏了，你听谁说还在生产呢？话说回来，其实三星的PVA并不比夏普的AVS差，不必因为索尼更换了PSP液晶屏生产商而担心。3、真352前分别有两款光荣制作的三国无双作品，分别是PS上的"三国无双"和PS2上的"真三国无双"，前者其实是一款单纯的格斗游戏，如果严格划分的话并不算是真35系列的作品；而后者可以说是真35系列的真正开山鼻祖。虽然本系列的系统其实是在真352才开始正式确定下来的，但开创了本系列这种类型和打法的游戏还是要非"真三国无双"莫属了。至于龙哥本人……没有你描写的那么可怕吧？呵呵，杂志上刊登的那些漫画主要是想让大家轻松一下，至于龙哥本人真正的性格相信大家也都能从平常的热线中感觉出一二吧。



龙哥你好！我是热线的一名忠实读者,最近在第20期杂志的热线中看到有个玩家问关于"美国大兵"的游戏问题。其实那个游戏不是"雇佣兵"，而是PS上的"荣誉勋章"，因为我以前玩过这个游戏，所以记得比较清楚。龙哥你的回答不对，正确的方法应该是往前走找到一个法国人，然后一直跟着他走就行了。

（热心读者）

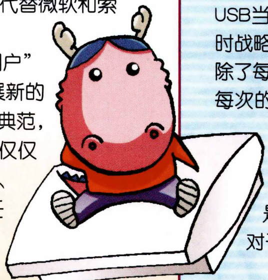
周边 Q 1、PS2改机后还可否加官方内置硬盘，就是那个插在后面的？2、XBOX平台有无像REAL ARCADE PRO一样专业的摇杆推出？3、NDS的读D功能会发展到现在的GBA那样吗？什么时候可以？NDS可读GB/GBC卡吗？4、GUNCON45是什么东西？是GUNCON2的进化体吗？5、以前听说一个PS2上的3D版合金弹头，现可有消息？6、NAMCO X CAPCOM有几个结局，怎样达成？隐藏要素有否？怎样出现？（我最后打的BOSS是沙夜变的"九十九"）。7、NGC现在可否像PS2一样读D？8、FFX国际版可否通关记录，我在"THE END"画面等了十多分钟音乐也不停啊！ **（北京顺义 仙水）**

1、可以，PS2改机并不会影响到硬盘可否使用。2、XBOX专用的摇杆，在国内很少见到，一般都是通过转接，比如灵魂能力的那款摇杆，其实就是PS2、XBOX、GC三用的。3、很有难度，虽然目前NDS专用的烧录卡除了之前在热线中介绍过的那个NEOFLASH之外，又相继推出了几款其他品牌的烧录卡并且在功能上有一定的改进，但是总体来讲还是不能尽如人意，价格太高，更重要的是，目前已经破解出的NDS游戏ROM还非常少，实用价值太低，要想再现GBA上的"辉煌"还有很多努力要做。另外龙哥在这里提醒一句：最近已发现NDS病毒，而烧录和玩D玩就是病毒传播的一大途径，所以有此意向的朋友事先一定要做好心理准备。NDS的卡带插槽限制了它只能玩NDS专用游戏外带兼容GBA卡，太老的GB和GBC卡是无法在其上玩的。4、GUNCON45是国外厂商制造的光枪游戏周边，和GUNCON2属于同一个系列，可以说是新型号，但用"进化体"一词来形容就不大确切。5、去年TGS上曾经展出过相关游戏图片，不过之后厂商一直没有公布过新的消息，龙哥估计PLAYMORE有可能已经取消了本作的开发计划。6、就龙哥所知应该只有那一个结局。7、可以，但同样也需要"像PS2"那样加装改机芯片。8、全FF系列除了FFX-2外，游戏本身均没有多周目概念，通关就意味着"结束"。

革命手柄的幕后点滴

从某种意义来讲，没有参展并且只是在TGS开展前任天堂现任“老大”岩田聪短短几十分钟的演讲，尤其是最后不到一分钟的革命手柄秀才是本届TGS的“主角”。完全颠覆传统意义上的革命手柄，它对未来的游戏业究竟会产生多大的影响，任天堂又到底是出于什么目的采用这个前卫设计的？

“任天堂总是与众不同，以前如此，以后也将会一直如此”。不论是游戏主机或是手柄的设计，还是联机游戏方面，任天堂总是个性最鲜明的一家游戏厂商。也许以后有厂商可以代替微软和索尼，但是绝对没有任何厂商，能够替代任天堂。

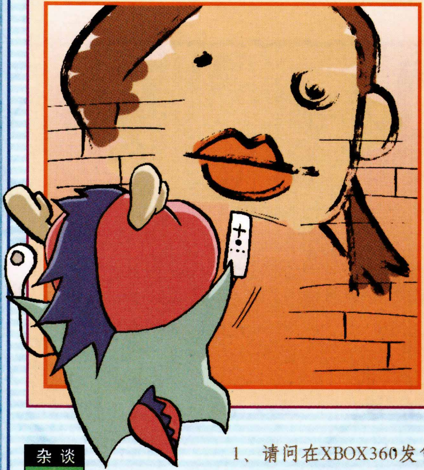


拓展新的玩家群

今年E3展上，微软发言人放出了“我们会达到十亿用户”的豪言壮语，现在几乎所有游戏业内的人士都在考虑拓展新的玩家群的问题，而任天堂也早就开始考虑这个问题了。一直以来，任天堂都是创新的典范，事实上现在的主机手柄设计就是任天堂的杰作，放弃它转而开辟新的市场需要的不仅仅是勇气。据任天堂的观点，如果照现在这条路继续走下去：性能更强、更高的像素、更丰富的多边形、更多的关卡、更强大的AI……其实反而是缩小了用户群。所以任天堂决定“后退”一步，走另外一条路，而革命及其手柄，正是这种观点下的产物。

手柄革命

把玩家的双手解放出来，让游戏机的手柄不再是被人们当作是专门用来玩游戏的东西，而是像普通的电视遥控器一样被更多的人所接受。让它逐渐成为人们日常生活中最平常的一部分，融入大家的生活之中，而不再像以前那样玩完游戏后还得把手柄专门收起来。当然这种改变也存在很大的风险性，游戏厂商为了拓展新用户群而采取任何大的变革都有可能导致“老玩家”心中的抵制或是失落。玩家也许会问“革命的新手柄上面按键根本不够嘛”，但实际上，我们玩游戏时为什么非得通过按键来进行输入呢？



网络游戏的乐趣

任天堂对网络游戏的态度似乎一直都是不冷不热，与大型的网络游戏相比，任天堂似乎对小型化的无线局域网连线游戏更感兴趣。任天堂欧洲市场部部长吉姆·米瑞克的这段话也许正是代表了他们的观点：“任天堂之所以一直都不太对网络游戏过于投入，是因为我们认为这些并不是问题的关键，关键在于许多玩家还并不能确实体会到网络游戏的乐趣。要开拓新的用户群和市场首先要做的是让玩家感受到它的好处而自动投身其中，而不是像现在这样先由游戏厂商们事先制定好规则，再让玩家去适应它。”

杂谈 Q

1、请问在XBOX360发售之后PS2会不会大幅度降价？2、我玩XBOX上的忍者外传到第七关时，打完关尾后碟就不读了，是不是游戏里的BUG？另外，我发现此游戏很难，玩的时候有没有什么技巧？3、电软中推荐的一些杂志类产品，文末注的邮资免取是不是不用交邮费的意思？另外《收藏寂静岭》会不会推出第二版，我没买上第一版，其他游戏如：《恶魔城》、《零》等系列会不会推出《收藏寂静岭》那样的东西。 **（甘肃兰州 陈坤鹏）**

1、XBOX360发售后索尼PS2降价是肯定的。龙哥并不认为PS3真会如索尼现在对外宣称的那样在明年春按时发售，看看前不久TGS上的情况就知道了，这眼瞅着就要到年底了，展会上的PS3游戏还全部都是游戏宣传视频，一款可供试玩的版本都没有，按照这种游戏开发进度明春PS3要是能按时发售才见了鬼了。明年年底前发售PS3是比较可信的说法，也就是说这之前微软的XBOX360有差不多整整一年的时间来抢占市场份额，如果就这样放任不管会对将来PS3的普及造成很大的阻碍，所以用现役PS2来拖住XBOX360是索尼能拿出的最好策略。今后PS2还想要吸引玩家掏腰包一是好游戏另外就是价格优势了，所以说降价是必然的，有一种说法是微软新主机发售后索尼会将PS2价格降至99美元，目前还未知真假。2、应该是D盘的问题，忍者外传难度不低，是个好游戏，除了多玩之外，还要多注意观察多思考，真要玩好动作游戏，不是死打就能行的。3、“邮资免取”就是指您邮购商品时只要支付商品本身的费用，不需额外支付商家邮寄商品给你所需花费的邮资。您说的那些专辑目前编辑部暂时没有制作的打算，如果是已经推出的书籍等，建议您打电话询问邮购部。

硬件 Q

龙哥你好！小弟的PS2 50007型只玩了半年就出了问题。当天下午玩的时候还好，但是吃饱晚饭的时候再玩时就什么碟都不读了。关掉电源重启也不行，画面只停在主菜单。过了两天我拿去给店主们看，他先后放Z版和D版碟都不读，CD也不读。然后便换了光头，也不行，但是他说光头的型号不同是3万的，因为他没有5万的。这是光头烧了吗？可光头的激光依旧很亮。 **（海南万宁 晓丰盛）**

能进七星画面但是无法读取所有游戏？从症状上看应该就是5W系列最常见的“烧机”了。建议更换LA6508驱动看看，另外，店主那个3万的光头多半是厚头，与5万的薄头是无法通用的……

购机 Q

小弟于半月前入手50009一台，因刚接触PS2这一高端产品，所以有几个问题想请教一下：1、购入价1680，是否合理？它上面的两个USB接口有何用？2、在这上面有什么值得推荐的即时战略游戏？（我可是非常喜欢的）3、刚试过了恶魔猎人3，感觉非常非常棒，可就是读盘的速度为什么会那么慢呢？是D版还是机子的问题吗？4、想问一下你们在“科普园地”中介绍的那款SONY STR-DB790的售价大概是多少？ **（北京朝阳 李庐）**

1、PS2现在可不算啥“高端”产品了吧？不管是从技术还是价格上来讲。价格合理，放心您没亏，USB当然是用来连接其他周边设备的了。2、想玩即时战略游戏的话……您还是用PC吧。3、DMC3中，除了每关开始和CG动画切换，读盘的次数不算多啊，每次的读盘时间也不长啊，估计是您D盘太次的事儿吧。4、现在大概在2700左右，这期XBOX360购买指南中就有介绍。虽然在音响发烧器材中，索尼的STR-DB790只能算是“入门级”设备，但其性价比还是不错的，对于一般玩家而言绝对是很不错的选择。

硬件 Q

龙哥，你好！我的PS2（50001）当进入“BROWSER”后，光头读出了光盘（一个金色光盘图案的选项），当我点击该项打算运行游戏，经过一会儿的读盘，又会自动进入“BROWSER”界面并显示“READING DISC”经过几秒就会“红屏”，然后我按“RESET”就会一会儿的读盘→自动进入“BROWSER”→显示“READINGDISC”→几秒后“红屏”。究竟我的机子是什么问题？是不是光头坏了？本人亦十分喜欢鬼武者2，有什么方法比较有效地增加手动连锁一闪的次数呢？本人的连续次数大约是3-4问左右。 **（广东广州 Q）**

您这种情况比较特殊，光头可以读盘但是要到“BROSER”画面之出现红屏画面，并且期间还有“READINGDISC”字样，可见光头还是可以工作的，只是不能正常工作而已。一般遇到这种情况，游戏店的维修人员多是会考虑改机芯片或是底板的问题，不过龙哥以前遇到过类似情况，并不是芯片和底板的问题，而是光头的问题。您把机子拿到游戏店维修时可以让维修人员先更换光头试试，如果一切正常那就显然可以排除芯片和底板故障的可能了。问题多半处在光头部分，逐个测试光头各部分看看是哪出的毛病，上次龙哥遇到的类似问题是因为光头折射镜的问题，您可以参考一下。鬼武者2一闪的研究可以参考以前修罗殿的相关文章。

硬件 Q

我发现现在的D版越来越差，我以前买的D版现在还能玩，现在新买的都玩不了了，我买的是50004，蓝色机，光头可能被人换



新勇者斗恶龙



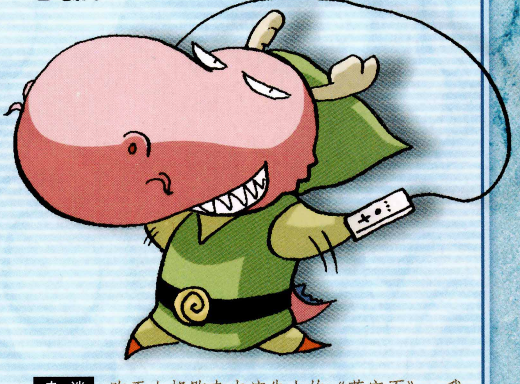
过，JS说这种机已经没新光头了，是吗？买了8个月后有一天玩时，只显示PS2LOGO，后面是黑屏，JS说烧了显存，修了两天，花了320元，当时没给光头贴封条，拿回来以后就出问题了，光头读盘时“吱吱”响，没证据，拿这些黑JS没办法，劝各位玩家，不管你跟JS有多熟，他也会钱照赚，光头照换，机子成这样了，我想装硬盘，请问龙哥这样有用吗？至少光头不会那么快挂掉吧，要分版本吗？（我指网卡与HD人，买什么样的硬盘呢？）我改过机，也不知是什么芯片D版装硬盘可以吗？游戏装进硬盘后光头要求应该不会那么高吧，看着手里的“战神”、“零·刺青之声”等游戏不能玩真是郁闷，什么样的游戏对光头损伤小点呢？

（广东广州 林立军）

5万系列的光头，现在除了行货版50009的，其他型号的光头都已经很少能找到全新的了。50004……又是欧版机，无语了。PS2黑屏，未必就是现存烧掉了，原因可能有很多种，比如改机芯片焊点脱落等等。不过您机子修都已经修了，也没有相关状况描述，这种马后炮，龙哥还是不放了，不过也希望您能真正吸取教训，以后别再给宰得这么冤枉了。用硬盘对于保护光驱还是有不小作用的，PS2硬盘与PC硬盘是可以通用的，改过机也照样能用；不过一般拷到硬盘里玩的游戏最好也就只搁常玩的那么几个，其实也只能搁那么几个……要想保护光头，游戏光盘的质量是很重要的，许多D盘的质量非常次，对光头会造成不小的损害；此外游戏本身也会影响光头寿命，有的游戏读盘次数多、时间长也很伤光头的。

硬件 Q 我是一个战士，这是第一次给你写信，不管能不能看到或收到答复，我都很欣慰。俺一开始对一切都感兴趣，都去学，而且我又不喜欢别人指指点点，自学的吉他、笛子、架子鼓、贝斯、漫画、制作、日语都是自研自学的，希望而且是急切希望退伍能和众编在一起工作，做我所爱做的。我是一个微软迷，当然也是电软FANS，现有一台XBOX，有几个问题，想让龙哥赐教。买时，店主说有10G硬盘，但无法看到你说的C盘、D盘，因为是改过机的，碟子放入后自动读取，怎样把游戏或DVD接到硬盘上？改过的机还能读Z盘吗？现为止，才买了一个月，所有碟都读不出来了（显示碟片脏，损坏或非XBOX碟片），前几天，连续看了7、8个DVD碟（影片），是不是光头损坏了，但我没有闻到焦味么？**（福建永安 丁海峰）**

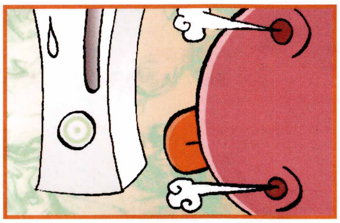
自学成才是好事，不过最好是有目的的学，另外龙哥以为您“讨厌别人指指点点”这个态度很有必要端正一下：不管是学习还是玩游戏，多人互相交流或是有人帮忙指点的话学习起来才能事半功倍——除非别人的“指指点点”是八婆式的那种。人有傲气有骨气是好事，但要掌握好度，不然这骨子“傲气”可就会变味了。龙哥说的XBOX上的C盘、D盘什么的并不是指您装上硬盘就会有的，而是首先需要您安装相关软件对XBOX硬盘进行分区才行，这和电脑的原理是一样的，您给电脑装机子不还得先给硬盘分区吗。“接”？这可没法“接”。要想把游戏或是电影拷到硬盘中去同样需要软件支持才行。可以读Z盘。龙哥推测您买的那台XBOX很有可能是给翻新过的，起码光头是用的翻新货，不然正常使用的情况下绝不至于一个月就读碟不能。龙哥早说过了，偶尔为之尚可，但不推荐经常用游戏机看电影。



杂谈 Q 昨天去邮购杂志广告上的《蓝宝石》，我按书上所说的地址写好交给工作人员。但是工作人员却问是哪一个区，什么区？当时我就回答说不知道。最后工作人员写成“北京海淀区75号信箱”不知道地址是否正确。因为邮购了这么多次，这种情况还是第一次，如果分了什么区，请龙哥告诉我。**（四川篷安 于欢）**

呵呵，许多大城市都是将市区分成几个区进行管理的，北京也是如此，比如海淀区、东/西城区、宣武区和崇文区等等。您邮购的话其实按照书上所写的地址填写这边就能收到，不必写上什么区，那位工作人员估计是个“完美主义者”吧（笑），问题是他给写错了，这里不是海淀是东城……不过您的汇款应该不会有什么问题，只要邮编和信箱号写对了就多半能够收到。

●老革命新问题：电视屏幕有黑边怎么办？



小弟于去年七月份购入了一台二手的3万系美版PSP主机一台。这台机子已用了一年多了，当时游戏店老板在店里用了三个月，还是比较新的。我于今年七月底购了一台海尔29寸数字高清电视！我看海尔这个品牌也是老牌子了，而且电视机看上去性能也很强。我原本以为这样以后玩游戏就爽了，但在8月底就出现问题了。玩PS2游戏时会无缘无故多出两条线的弯曲的黑边，每当到游戏菜单时就特别明显，一看屏幕上方就有两个小缺口一样，在进行游戏时还不怎么明显。一开始我以为是主机的问题，BOSS那里却发现PS2的AV线插在主机一头的部分，少了两个金属针，但我买了一根新的之后还是这样。更让我不解的是现在电视机上插放“电击收藏”的光盘也会发生这种事。但看电视和看影碟之类的就没这种问题，难道这电视机就跟游戏有什么深仇大恨不成？而我把PS2放到我家7年买的松下原装电视上玩也有这样的问题了，难道国产电视机就这么垃圾吗？好歹我也花了3400大洋买来的呀！会不会是打游戏打坏了呢？但我看人家花一千多买的就没什么问题呀！而且刚买来时也一点问题也没有，玩游戏也OK！难道是机器自身的问题？放在两台电视机上都这样。虽然就是游戏菜单是特别明显，进入游戏进行画面时还好一点，屏幕上方有两上小缺口，就是左右两边，也有多出来的黑边，就是在电视机上左右两旁原本的黑边上再多出来。**（上海 陆逸琦）**

问题很简单，龙哥正好以前在朋友家遇到过类似的问题。像您这种情况，由于几何失真过大，加上电视屏幕的扫描过少造成的。这个需要进入电视的工程菜单进行调节。

一般电视总有边缘扭曲的现象，但是由于电视本身的过度扫描，把画面强制发大到超过屏幕大小，这样画面看上起就比较工整了。但是由于有些游戏制作的时候没有按照电视行业标准，比如以前SQUARE公司的游戏上下有黑边是常有的事，这样如果电视的几何失真做不好的话，很容易产生来信中出现的问题。

游戏的静态视觉艺术尽汇于此

大墙画廊

国庆节实在是太挤了！出去玩，人多，挤！事情多，假短，挤！朋友多，房子小，挤……好容易回到单位，打开邮箱收信件，发现邮箱又几乎爆满，挤！上期的投稿声明请大家好好留意，以后还会不定期刊登。投稿多了，自然要求要严格一些，挑最优秀的刊登。喜欢绘画的朋友快到大墙来一展身手吧！

→奥丁の印象　四川　寿煜

每次看到你的投稿都令小沛十分期待，这次画得依旧精彩。不过我觉得以乎层次感不是很明显，略微有点乱。





←黑泽枪　广西　宿木

画工有长进哦！你的每一幅画都有自己的风格，这非常好，上色也有进步！下次记得把铅笔的线条处理干净。

→召唤之夜　重庆　刘倩

画得很『卡瓦伊』，主角是在英雄救美吗？难道敌人就是那个可怜的史莱姆？这幅画的线条还不够细致，想法不错。





←善恶彼端　北京　韩墨

请问，你画的是哪位帅哥啊？我实在看不出来。下次还是画点儿大家熟悉的人物吧。

→夏侯渊　四川　白河昭彦

感觉你的钢笔画要好过上色之后，我认为原因有两点，一是电脑技术不够，二是背景与人物融为了一体，主体没有突出。





→妮娜　广东　龙小奕

要不是你给画稿起了名字，我还真猜不出你画的是谁？原创稿件是小沛非常欣赏的，你的画也很有随意之美，只是妮娜的成熟魅力稍微差了那么一点。

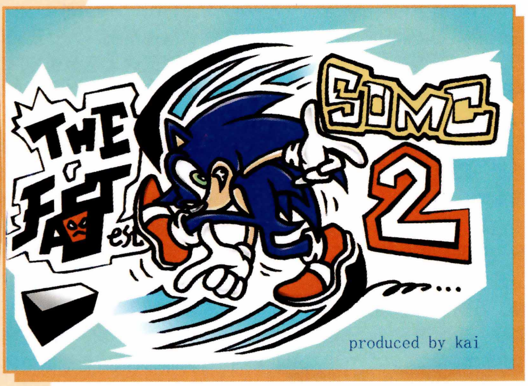


投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：luckyman522@sohu.com，刊登稿件奖励办法：一般画稿40元至100元人民币不等，获奖画稿120元人民币。

声　明：2005年第21期“大墙画廊”中《嘉禾》的作者应为“武汉 俞翔”，特此向原作者致歉！



←光明之泪 江苏 梁飞
清新的感觉、流畅的线条、柔和的色彩构成了一幅精彩的画面。不过构图的问题需要注意，你不觉得左重右轻吗？



↑SONIC 广东 洪汶铠
你的这幅画所表现的风格还不够彻底，我能看出来你的画风在向着『风之韵』靠拢，也许是我的错觉。另外这幅画的构图有点乱。



↑GGXX
不知道你在北京电影学院是什么专业，估计绘画应该是你的本行吧。画得简直太棒了！小沛除了第一时间收藏外，没有什么别的好说了。



→恶魔猎人 上海 卧龙
露西娅在造型方面没什么亮点。你画得好像比游戏中还要好看一点，这一系列总是帅哥的风头要远远盖过美女。



↑逆转裁判 湖北 bloodriver
你的这种作画方式固然新颖，但是颜色的选择不是很理想。三种颜色的对比过于强烈，造成画面的视觉效果不太理想。



→秀真 上海 张胤杰
我终于明白为什么秀真要穿黑衣服了，因为在比较黑的地方根本看不见。你的画也应该注意这一点，既然主体是黑色，那么背景就不要全黑。

投稿声明

- ★无论传统信件或者E-mail，无论投稿过几次，都必须写清：真实姓名、地址、邮编。
- ★画稿内容必须与家用游戏相关，原创、临摹皆可，严禁电脑复制修改他人作品！
- ★所有来稿一律不退，手绘稿可以采用扫描后再通过网络投稿，以便保留原稿。
- ★电子版画稿的大小最好保证在800*600以上，但容量最好不要超过1M。
- ★从即日起，违反前两条规定的画稿将被视为淘汰作品，无论质量，不予刊登。

启　事：2005年18期（总165期）《死神骑士》、《骑龙者》、《尤娜》的作者请速与编辑部电话联系，电话：64472729转412，找小沛即可。

□文责/小沛

这人还真不能不信邪，那天有个朋友很认真地跟我说，我看你脸色不好，最近必有血光之灾；我说你少扯了吧，我欠你的钱还没还呢，盼我点儿好行不行。

结果呢,还真被人家给说中了——我最近数次无缘无故地流鼻血……这太糟糕了,我一脸严肃地跟老妈说,这实在太影响形象了。想想看，哪天我正坐地铁呢，一车的人，大家都显露出或忙碌或疲惫的神色互相看着，并沉默着，只有列车的咣当声——然后在这种默然中，我开始静静地流鼻血……天啊！这实在太可怕了，我紧紧抓着老妈说，我可不要这样，太丢脸了。

你要是怕丢脸，老妈盯着我说，那还不赶紧去给我看医生！

这期的主题是身体，多多保重，对我自己，也是对大家说。□唯夜

上帝保佑吃饱了饭的人民

饥饿对于人类来说,乃是一种集体性的恐慌。大面积饥饿所导致的局面是灾难性的——“普天之下，莫非暴民；率土之滨，莫非暴行。”如若如此恐怖的场景出现在面前，恐怕没有谁再去怀疑食物的重要性。《礼记》中说过，“夫礼之初，始自饮食”；古亦有谚语云：“民以食为天”；今天，在北方的清晨,两个熟人在胡同中邂逅，彼此问候时也用“您吃了吗？”来招呼对方……就这样，有关食物的话题跨越了时空的界限，在人类的历史上一直流传了数千年之久，而其表示的意义也一直在不断地拓展与延伸。

人类在后工业社会的大地上一路狂奔，将体力劳动与能源远远甩在了身后。在拖夫勒所比喻的“第三次浪潮”的冲击下，信息逐渐演化成了支撑世界的支点，我们在生命中经历的一切，其实都可以被还原成两个最简单的二进制源代码：0和1。是的，在一切信息都可以随意获得新生的数码复制时代中,实体劳动的缺失,使食物的重要性似乎已经遭遇了前所未有的忽略。一个延续了千年，并本应属于永恒的概念，却开始渐渐淡出人们的视线，这也许是一个令人沮丧的转变。

可是由饥饿所引发的恐惧依然在属于数字的时代中到处流传，让我们的目光在游戏的时空中停留,这是一个完全由0和1构成的王国。是的，你看到了惟妙惟肖的英雄与公主、怪兽与魔王、王宫与村落,还有其他的很多。诚然,他们显得真实而又虚幻,就像是从你儿时的童话书里跳出来的一样。可是,他们究竟是什么？你想知道答案，于是你冒着头昏眼花的危险凑上前去,双眼在电视机的屏幕上专注地搜索。你看见了什么？密密麻麻的小亮点，那些由于显像管中电子枪所发出的电子束而发光的小亮点。当然，你所看到的还仅仅是表面现象——如果继续沿着电视机背面或侧面的视频连接口一直追寻下去，你会来到PS2、NGC或XBOX等主机的内部，并最终在主处理器所生成的复杂机器语言中迷失，在完全由0和1构成的庞大帝国中迷失。于是我们看到,游戏世界是比现实世界更加彻底化的信息世界,我们甚至可以说它是虚无的。然而，物质性的湮灭却并没有阻止饥饿的侵袭，二进制的“人”依然要依靠二进制的“食物”才能够继续存在，否则的话，一排触目惊心的“GAME OVER”的字样便会将他们掩埋，使他们永久地陷入深渊一般的黑暗中。

让我们从早期的游戏时代开始追忆，还记得小时候在街机厅中奋战“吞食天地2”时的场景吗？你将一枚游戏币投入机台中，而后挑选蜀军中的五虎上将中的一名南征北战，你知道，屏幕上方那条黄色的体力槽便是他的生命，一旦红色将体力槽填满，他们便会伤痕累累地倒在魏军的俘虏营中，你的游戏过程也就此结束了。于是你开始留意沿途的那些坛子，你打碎它们，有的时候能见到华丽的金箔，有的时候能见到锋利的兵刃，没错，这些都是好东西。可是当那一抹鲜红即将充斥体力槽的时候，你便开始希望当你打碎坛子时，能够见到一些食物——如果是大盘的烧肉自然是再好不过，实在不行的话，能见到一个小包子也能让你松一口气。因而，在当时并不算庞大的二进制的国度中，食物依然当仁不让地意味着生命的延续。换言之，那道红色在生命槽中所占的比例就可以理解为现实中的饥饿程度，红色越多，恐惧的感觉也就越强烈。科技与文化的进步并没能战胜人类的本能，在这个可以用数字替代人性的时代刚刚开始的时候，饥饿带来的恐惧依



然是人们无法回避的尖锐问题，而食物也依然是我们生命中无法替代的重。

在次时代时期那些蔚为大观的RPG游戏中，食物的重要性则通过一种抽象的方式得到了体现。那些用来补充HP的药水，实质上就是对食物概念的浓缩与提炼。原本种类繁多的食品被抽象成了一瓶瓶大小不一的药水，游戏制作人员规定，在体力损失的情况下，只要喝下一瓶这样的药水便可以恢复HP，从而使“进食”这个过程也变得概念化起来。然而，食物这个意象的简化却并没有让饥饿有机可乘。纵观大部分的RPG，我们不难发现，相对于补充MP的药水来说，补充HP的药水在道具商店中的售价往往要便宜得多（甚至在一部分游戏中，补充MP的药水并不会在商店中出售，玩家只能通过在宝箱中寻找或者击败敌人的途径才能够获取），于是每每来到一个道具商店中，玩家们一般会首先将补充体力的药水买至最大上限。有了这样的保证，饥饿便无法吞噬任何事物，食物的重要性再次在不经意间便得到了证明。

然而食品的实体性却并没有被完全抛弃，在NAMCO的旗舰RPG传说系列中，集搜寻与调和乐趣为一体的“料理系统”大受玩家们的好评。在冒险的途中邂逅料理达人习得新的料理，并在各处搜寻原料去制作它们。某些时候，食物所扮演的角色不仅仅只是游戏生命延续的必须品，不再仅仅只是为了驱赶饥饿而存在——譬如说在现实生活中，我们不仅要吃饱，而且要吃好，最好还能在吃的过程中寻找些乐趣出来。这样的过程，就可以被归类于最粗浅的饮食文化范畴内。依照这样的说法再来看传说系列，玩家在制作料理的过程中，收获了这样或那样的乐趣，而这，也许就能算是玩家在游戏世界中所能体味到的饮食文化吧。

据圣经记载，一次，耶稣在塔伯喀一带的野地里传道，有5000人围拢着他聚精会神地听讲。不知不觉地，天色已晚，可是这时却没有足够的食物分给大家吃。于是耶稣便接过一个孩子手中的五个大麦饼与两条鱼，掰开放在篮子里，然后让门徒们分给众人吃。奇怪的是，篮子里的饼和鱼取之不尽，直到大家一个个都吃饱了，还剩下许多，把吃剩的碎鱼碎饼收拾起来后，竟装了满满12篮子。五饼二鱼的故事是一段神迹,取之不尽的食物是上帝的恩典，战胜了饥饿，信徒们便有了继续前进的勇气。在游戏世界中，玩家们依然有着一个能帮我们战胜饥饿的上帝——在他的帮助之下，玩家便能使游戏中的人物有了不会减少的生命值。在没有饥饿威胁的情况下，玩家所控制的英雄便能够无所顾忌地冲入敌群中杀个痛快。上帝在游戏世界中行走，并且自己也演化成了二进制的代码,将这些代码进行整合与形象化之后我们发现，这个上帝,名字就叫做秘技。

史书记载：晋惠帝是个弱智，某年天下大饥，老百姓食不果腹，饿殍遍地，他竟然问大臣说：“没有粮食，为何不吃肉糜？”这样的话从晋惠帝的口中说出来其实并不奇怪，他从来就不曾体味到饥饿时的恐惧——某作家曾经大笔一挥写下五个大字：无知者无畏。同理，在信息时代出生，于游戏帝国中成长的幸福一代们都已经过惯了酒足饭饱的生活,在现实生活中，他们已经很难体味到饥饿的滋味，已经不再会去下大力气去关注食物的重要性。然而,饥饿永远是一切恐惧的灵魂，对食物的渴望是人类永远的本能。在信息社会这个物质文明极度丰富的时代中，这种缺失的本能，只能用游戏为我们填补。当看到斯内克掏出爬满蟑螂的军粮之时，我们的心中是否也会感到一种逝去的悲哀呢？

西安的著名摇滚人张楚曾经唱过一首十分彪悍的歌曲，名叫《上帝保佑吃饱了饭的人民》，我认为，这句话在任何时代都是一句彻头彻尾的大实话，一般来讲，我们把这样的大实话，叫做真理。

□文/庄五弦

本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

"你知道吗，当我见到她时我眼泪都掉下了。"

我正坐在"吉野家"的餐桌前，发泄一般地说着自己两天前的经历。颖坐在我的对面，一边不知所措地听我说话一边用筷子把碗里的鸡肉炒饭里的鸡皮挑出来放到桌子上。

"真的"，我继续兀自说着，"当时我真想马上就把她带回家，300块钱，只需300块钱啊！"

我顿了一下，喝了一口颖递过来的柠檬茶，又接着说："可当时我只有300零4块钱，如果一时冲动交了钱势必没钱打车回家。"

"就为了那么一个二手货？"颖不无醋意地说，"我认识你这么久也没见你掉过一滴眼泪。"

"几手货并不重要，重要的是她几乎见证了我整个少年时代。"我说，"对我的亲切程度仅次于你和我妈。"

"就是那个盒子？"

"她是世嘉公司的第六代主机，简称SS。"我解释道，"2001年停产了。"

"还是个悲剧人物。"颖不以为然地说。

"我1998年，也就是十二岁的时候，第一次见到她。"我试着回忆，"我还记得我玩的第一个游戏是街霸，我用肯的'大太阳'把我的同学扔倒在地。最后他乖乖地交了半个小时的游戏费。两元。"

"听天书似的我"，颖苦笑着说："我还以为1998年里你光骂法国队'傻人有傻福气'了呢。不过那时候半小时就两元确实够贵的。"

"困难像弹簧，看你强不强，你强他就软，你软他就强。"

"对，没有困难创造困难也要上。"

"我是早饭不吃、加餐奶不喝、不吃零食、不买贴画，天热喝凉水败火，文具得借就借。"我说，"节约程度，有点儿苏联那个战时共产主义的意思了。"

"然后准时准点儿把钱交到游戏店。"

"天才。"

"别夸我，会骄傲的。"

"你知道吗，那时我就想，要是我能有一台自己的SS，死也都闭眼了。"

"就那么喜欢？"颖问道："至于吗？"

"至于！"我斩钉截铁地说，"直至今日仍然矢志不渝。人喜欢一样东西往往只有他自己能够体会到，感觉来了无法控制。你记不记得去年有一次，你听别人说有一个台在放'巴巴爸爸'，你好不容易盼到了时间才发现你家收不到那个频道，然后你跑到我家，结果我家也收不到……然后呢？"

颖脸红了一下说："然后我就觉得特别委屈，趴在你床上哭了半个多小时。"

"对啊，当时我也说你至于的吗。你那叫什么态度啊，黑着脸冲我喊，'至于！就、就至于！'"

"好吧，我明白了。"颖说，"你买吧，我不反对这个第三者插到我们之间了。"

"其实你还要感谢她呢，要不是她我就玩不到樱花大战，也就不会按照玛莉亚的标准找女朋友了。"

"我长得和玛莉亚像吗？"

"其实也不像，除了发型贴点边儿，脾气也很大之外，身材长相都相去甚远。"我说，"就是乍一看不太像，而且越看越不像……"



"对了，还有一个问题"，颖说："既然这款主机2001年就停产了，现在你即便把机器买回家，你也买不到游戏玩啊。"

我抬起头思考这个不大不小的问题。餐厅里海报上那个手托着一大碗牛肉饭的女人笑眯眯地看着我，好像也在等待着我的回答。

"别说她还能玩，就算是个空壳我也买。"我说，"不玩游戏可以干别的用。"

"我不明白。"

"比如说配上块儿玻璃可以当镜架，放上相片可以当像框，盖上条毯子可以当枕头……也还能做烟灰缸。"

"……我又改变主意了……"

□文/李想

我玩到的第一个有关滑板的游戏还不是现在已经大名鼎鼎的"TONY HAWK' S PRO SKATER"——托尼霍克系列，而是由989STUDIO制作的"滑板三合一"（也许还有别的名字）。由于此前没有见过外国真人选手的表演，当时艳羡的表情可想而知，这就好像外国人在没有见到刘亦菲前会觉得刘玉玲是美女一样——其实我这就是井底之蛙的典型症状。"滑板三合一"的开头和OPTION中隐藏的滑板演示也成了带我进入滑板世界的启蒙老师。如果不是因为看到片头结尾那个少年在做"50-50grind"这个动作的时候，由于滑板掉落从半空中直接骑到了铁杆上而痛不欲生，我想我可能会更早地投身于这项运动。

在PS时代，限于主机的性能，包括THPS系列在内的极限运动类型游戏多少还是有些粗糙的：人物基本就是色块，而场景就是大色块。唯一值得称道的地方恐怕就是游戏的BGM多为节奏感较强的美式摇滚，且很多地方有不少涂鸦式的广告。不过对于一个热血沸腾得几乎要从鼻子里喷出来的少年来说，一个极限游戏有这些也就够了，这至少抓住了极限运动容易吸引眼球的特点。也是从那时起，我记住了滑板鞋的品牌之一——ADIO，是游戏让极限成了一种更容易被接受的文化。出于对游戏里那些动作的盲目崇拜，我很想在现实生活中体验一下滑板，或者说，所谓极限的感觉。

我当时没有估计到的是，自己几乎跑遍了全城才找到一家滑板店，而且滑板的价格在我这个血统纯正的穷学生看来无异于一个晴天霹雳：仅仅一套中等档次的滑板，其价格就基本等同于今天一部70000型PS2的价钱。我到现在都怀疑自己当时是不是着了魔才发的狠心把滑板买回了家。也没什么护具，更没人指导，跑到公园的角落学着游戏里那些强人练了几下。正如大家可以猜到的，第一次玩滑板除了会摔得分外惨烈以外就没有其它实质性的收获。我摔倒在地上的时间远多于站在滑板上的时间，我那瘦小的血肉之躯不停地和坚硬的地面做着零距离的亲密接触，而且摔得是五体投地、前仰后合，就差把门牙给磕飞了。与此同时，几个悠然滑着"单排轮"的男生女生以一种匪夷所思的几乎就不可能是地球人能发出的笑声在折磨着我脆弱的神经，我简直成了他们眼中的小丑，呵呵。傍晚，穿着被磨烂的鞋和裤子，我一身臭汗一瘸一拐地结束了生平第一次"极限"——在自己看来，那根本不是极限滑板而是"极限摔跤"。后来数了数身上擦伤和淤伤的地方竟有20多处，这才切身领悟到，滑板运动远不像游戏里那样只消动几下手指就能做出生龙活虎的动作。



应该说，那时的滑板游戏，包括现在的作品在数量和质量上都不是很令人满意。就个人感觉，游戏中的手感普遍发沉，而且后来转生为"TONY HAWK' S UNDERGROUND"的THPS系列在人设上也少了份飘逸和无拘无束的自由感觉——当然，这些仅是我个人的一点点看法。不过游戏中有些地方夸张得确实有些过了：只要在空中的高度足够，随便你翻几个跟头转几个圈都不成问题，而且可以"飞檐走壁"。其实大家也都知道，那些动作都是滑板界的大师们冒着生命危险练就的，在游戏中太容易做出这些动作虽然在游戏性上获得了提高，却也失去了滑板作为一项极限运动需要通过艰辛练习而带来快感的神髓。就像"NBA街头篮球V3"中，球员们跳起的高度几乎可以让他们用脚扣篮，而且队员们令人大跌眼镜的滞空时间不由得让人怀疑他们是不是带了"竹蜻蜓"……这样做很难说对原运动本身有好的影响。

正像玩过WE后会有踢足球的渴望；玩过NBA200X后会有打篮球的向往；玩滑板游戏后我也总有点儿想滑几下的冲动。参照着一些高人的范例，自己极偶尔也能瞎猫碰死耗子地蒙出几个KICK FILP、POP SHOVIT 、BOARDSLIDE等简单的动作。也许正和大家认为的相反，玩滑板的水平越高其实反倒是会摔得越惨——因为总是要学习和挑战更高难度的动作，为此付出生命的人也不在少数。曾有位职业滑板选手在日本一家酒店准备从10层楼梯上直接滑下，但遗憾的是他刚下降了几层就不幸失误，直接摔到一楼当场身亡……

但不管怎样，滑板运动在它光鲜的外表下是向往着自由的灵魂，它已不只是一项运动，就如同游戏很多时候已不单纯只是"玩"一样。也许正如广告里所说的："年轻没有极限"，同样，极限也没有极限。

□文/Joni

本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

新作游戏发售表

日本近期电子游戏全资料统计

10月份转眼过去了一半，天气也逐渐转凉了。秋高气爽的天气玩游戏固然不错，但同时也要注意身体。玩得“过了火”而病倒就得不偿失了。 □责编／薯子



PS2

10月20日	苏生之月	リバースムーン	SLG	IDEA FACTORY
	SHUFFLE！ON THE STAGE	SHUFFLE！ON THE STAGE	ACT	角川书店
	BURN-OUT REVENGE	バーンアウト・リベンジ	RAC	EA
	SIMPLE2000系列Vol.79 交给亚子吧！THE猜谜大会	SIMPLE2000シリーズVol.79 アッコにおまかせ！THEパーティークイズ	ETC	D3P
	必杀弹子攻略Vol.1 CR新世纪福音战士	必杀パチンコ攻略シリーズ Vol.1 CR新世纪エヴァンゲリオン	ETC	D3P
	D1方程式大赛 2005	D1グランプリ 2005	RAC	YUKES
10月27日	DUEL SAVIOR DESTINY	DUEL SAVIOR DESTINY	ACT	ARUKEMIT
	玛莉+艾莉的工作室1+2	アトリエ マリー＋エリー～ザールブルグの炼金术师1+2～	RPG	GASTO
	Memories Off5	Memories Off #5 とぎれたフィルム	AVG	KID
	风雨来记2	风雨来记2	AVG	FOGU
	义经英雄传·修罗	义经英雄传 修罗	ACT	FORM SOFTWARE
	奥特曼·格斗复生革命	ウルトラマン Fighting Evolution Rebirth	ACT	BANDAI
	★旺达与巨像	ワンダと巨像	ACT	SCEJ
	我们都是街机族·功夫	オレたちゲーセン族 イー・アル・カンフー	ETC	HAMSTER
	我们都是街机族·超级排球	オレたちゲーセン族 スーパーバレーボール	ETC	HAMSTER
	我们都是街机族·合体战机	オレたちゲーセン族 テラクレスタ	ETC	HAMSTER
	我们都是街机族·汉堡	オレたちゲーセン族 バーガータイム	ETC	HAMSTER
	魁！男塾 格斗外获武	魁！男塾 格斗外获武	ACT	D3P
	★KILLZONE	キルゾーン	FPS	SEGA
	SEGA AGES 2500系列·太空哈利2	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.20スペースハリアーII	ACT	SEGA
	SEGA AGES 2500系列 SEGA SYSTEM合集	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.21 SEGA SYSTEM 16 COLLECTION	ACT	SEGA
	SIMPLE2000系列Vol.86·目标驾照！	SIMPLE2000シリーズVol.88 THE免许取得シミュレーション～改正道路交通法对应版～	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列Vol.88 迷你美女警官	SIMPLE2000シリーズVol.88 THEミニ美女警官	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列Vol.87·战娘	SIMPLE2000シリーズVol.88 THE战娘	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列A·Vol.27 放课后恋爱	SIMPLE2000アルティメットVol.27 THE放课后のラブ★ビート	ETC	D3P
	EA BEST HITS 黄金眼·暗之代理人	EA BEST HITS ゴールデンアイ ダーク・エージェント	STG	EA
	使命召唤	コールオブデューティー：ファイネストアワー	FPS	CAPCOM
	EUREKA-SEVEN TR1 NEW WAVE	エウレカセブン TR1 NEW WAVE	ARPG	BANDAI
	兰古瑞萨3	ラングリッサーIII	SLG	TAITO
11月2日	致命一击	BEAT DOWN	ACT	CAPCOM
	球团大决战！胜利球团篇	アストロ球团 决战！！ビクトリー球团篇	SPG	SUNRISE
11月10日	小ドクロ的健康诊断大作战！	ゲームになったよ！ドクロちゃん～健康诊断大作战	AVG	IDEA FACTORY
	NBA LIVE06	NBA LIVE06	SPG	EA
	超能力战士	サイオプス サイキック・オペレーション	ACT	CAPCOM
	逃亡·黑色星期一	ゲッタウェイ ブラックマンデー	ACT	SEGA
	忍道 戒	忍道 戒	ACT	SPIKE
	风雨来记2	风雨来记2	AVG	FOG
11月17日	黑客帝国·新生	マトリックス パス・オブ・ネオ	ACT	ATARI
	战神	ゴッド・オブ・ウォー	ACT	CAPCOM
	BEAT MANIA 10	ビートマニアIIDX 10th Style	RAG	KONAMI
	高达SEED 联合VS ZAFT	机动战士ガンダムSEED 连合 VS. Z.A.F.T.	ACT	BANDAI
	青蛙军曹·MEROMERO大作战Z	ケロロ军曹 メロメロバトルロイヤルZ	ACT	BANDAI
	饿狼传	饿狼传 ブレイクブロウ	ACT	ESP
11月23日	★灵魂能力3	ソウルキャリバー3	FTG	NAMCO
	.hack//fragment	.hack//fragment	RPG	BANDAI
	ONE PIECE PIRATES CARNAVAL	ONE PIECE パイレーツカーニバル	ETC	BANDAI
11月24日	战神（元气版）	战神－いくさがみ－	ACT	元气
	老虎伍兹·06巡回赛	タイガー・ウッズ PGA TOUR 06	SPG	EA
	IZUMO2	IZUMO2猛き剑の闪记	ACT	GNS
	★恶魔城 黑暗的诅咒	恶魔城ドラキュラ－暗の咒印	ACT	KONAMI
	SSX on tour	SSX on tour	SPG	EA
	噗哟噗哟狂热2 Chu！	ぷよぷよフィーバー 2 チュー！	PUZ	SEGA
11月30日	星战·战斗领域2	スター・ウォーズ バトルフロント2	ACT	EA
	SIMPLE2000系列Vol.90 大姐大2	SIMPLE2000シリーズVol.90 THEお姐チャンバラ2	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列 Vol.91 ALL STAR格斗	SIMPLE2000シリーズ Vol.91 THE ALL★STAR格斗	ETC	D3P
	SIMPLE2000珍藏系列 Vol.28 超喧哗斗争！	SIMPLE2000シリーズ アルティメット Vol.28 斗争！喧哗グランプリ ～Drive to Survive～	ETC	D3P
12月1日	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
	义经记	义经记	AVG	BANPRESTO
12月8日	★龙如	龙が如く	ACT	SEGA
	桃太郎电铁15 五大怪人登场！	桃太郎电铁15 五大ボンビー登场！の巻	TAB	HUDSON
	怪物农场5	モンスターファーム5 サーカスキャラバン	SLG	TECMO
12月15日	暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
预定	KOF·大蛇篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ オロチ篇	ACT	SNKPALYMORE
	★怪物猎人2	MONSTER HUNTER 2	AVG	CAPCOM
	TRAIN SIMULATOR 京成·都营·京急	トレインシミュレータ 京成·都营·京急	SLG	音乐堂
	王国之心2	キングダムハーツ2	A·RPG	SQUARE·ENIX
	The age of infinity	The age of infinity	RPG	SUCCESS
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム（暂定）	ACT	BANDAI
	★尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン イン ザ ダーク－ザ ニュー ナイトメアー	AVG	CAPCOM
	★大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ！	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划—心之绊—	家族计划—心の绊—	AVG	INTERCHANNEL
	枪之心	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记（暂定）	AVG	角川书店
	破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
	Catan	Catan	ACT	CAPCOM
	★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
	高速机动队	高速机动队～World Super Police～	ACT	JAREKO
	.hack//G.U.	.hack//G.U.	RPG	BANDAI
	GLADIATOR -ROAD TO FREEDOM- REMIX	GLADIATOR -ROAD TO FREEDOM- REMIX	AVG	ERTAIN
	新机动幻想 青之章	ガンパレード・オーケストラ 青の章	AVG	SCE
	新机动幻想 绿之章	ガンパレード・オーケストラ 绿の章	AVG	SCE
	KOF MX2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNKPLAYMORE
	Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
	山羊村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
	少女恋爱大革命！	乙女的恋革命★ラブレボ！！	AVG	INTERCHANEL
	蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
	CLANNAD	CLANNAD－クラナドー	AVG	INTERCHANEL
	梦幻之星UNIVERSE	ファンタシースターユニバース	RPG	SEGA
	夏令营2 虹色青春	キャンバス2～虹色のスケッチ～	AVG	角川书店
	四季 D.C.F.S.	D.C.F.S.～ダ・カーポ～フォーシーズンズ	AVG	角川书店
	六星闪亮	六ツ星きらり	AVG	千世
	绝体绝命都市2 被冰冻的记忆	绝体绝命都市2 －冻てついた记忆たち－	AVG	IREM
	少女爱姐姐	乙女はお姐さまに恋してる	AVG	Alchemist
	大战略7	大战略VIIエクシード	SLG	SystemSoft Alpha
	新世纪EVA	新世纪エヴァンゲリオン	AVG	GENEX
	SEGA拉力2006	セガラリー2006	RAC	SEGA
	我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	MMV
	幕末浪漫·月华剑士1+2	幕末浪漫·月华剑士1+2	FTG	SNKPLAYMORE
	★最终幻想12	ファイナルファンタジーXII	RPG	S·E
	胜利11人9·亚洲冠军联赛	Jリーグ ウイニングイレブン9 アジアチャンピオンシップ	SPG	KONAMI
	侍魂·天下第一剑客传	サムライスピリッツ 天下第一剑客传	FTG	SNKPLAYMORE
	新豪血寺一族·烦恼解放	新豪血寺一族～烦恼解放～	FTG	EKISIDE
	龙虎之拳·天地人	龙虎の拳～天·地·人～	FTG	SNKPLAYMORE
	便利店4	ザ・コンビニ4	SLG	HUMSTAR
	RULE of ROSE	RULE of ROSE	AVG	SCE
	K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
	雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE
	BLEACH 被解放的野心	BLEACH －放たれし野望－	RPG	SCE

XBOX

10月27日	TECMO街机经典	テクモ クラシック アーケード	ETC	TECMO
	使命召唤	コールオブデューティー:ファイネストアワー	ACT	CAPCOM
11月2日	致命一击	BEAT DOWN	ACT	CAPCOM
12月15日	暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
预定	安得里安冠军赛2	アンリアルチャンピオンシップ2	ACT	微软
	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	虚幻 锦标赛2	Unreal Championship 2	FPS	MICROSOFT
	奴隶之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S・RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	バンサーソフトウェア
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
	RUNEBRID	RUNEBRID	RPG	TAKUYO
	MASTER SLAVE	MASTER SLAVE	RPG	TAKUYO
	永无大陆物语	ネバーランド・サーガ	FTG	IDEAFACTORY
	红忍	RED NINJA	ACT	VI

XBOX360

12月10日	死或生4	DEAD OR ALIVE 4	FTG	TECMO
	FIFA06 FIF之路・世界杯	FIFA06 ロード・トゥ FIFA ワールドカップ	SPG	EA
今冬预定	Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
	OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
	职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
	搏击玫瑰XX	ランブルローズXX	ACT	KONAMI
	天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG	HUDSON
	CHROME HOUNDS	クロムハウンズ	ACT	SEGA
	幻城杀手	フレームシティ	ACT	NAMCO
	KAMEO Elements of power	カメオ: エレメンツ オブ パワー	ACT	微软
	世界空军力量	ワールドエアフォース	SLG	TAITO
	真・三国无双4 Special	真・三国无双4 Special	ACT	KOEI

NGC

10月27日	ZODIS 全金牌赛车	ゾイド フルメタルクラッシュ	RAC	TOMMY
11月10日	MARIO聚会7	マリオパーティ7	ETC	任天堂
11月24日	牧场物语・幸福之诗	牧场物语 しあわせの诗 for ワールド	SLG	MMV
	海贼王・海滨嘉年华	ONE PIECE パイレーツカーニバル	ACT	BANDAI
12月1日	SD高达 扭蛋战争	SDガンダム ガシャポンウォーズ	SLG	BANDAI
12月15日	暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
预定	SSX on tour	SSX on tour	RAC	EA
	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	★赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A・RPG	任天堂
	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
	火影忍者・激斗忍者大战4	NARUTO—ナルト— 激斗忍者大战!4	ACT	BANDAI
	FC战争	ファミコンウォーズ	SLG	任天堂

GBA

10月27日	佛罗蒂亚物语	フロンティア ストーリーズ	AVG	MMV
	国夫君的热血合集2	くにおくん 热血コレクション2	ETC	CAPCOM
11月23日	洛克人EXE6 电脑兽苍牙	ロックマンエグゼ6 电脑兽グライガ	ARPG	CAPCOM
	洛克人EXE6 电脑兽烈爪	ロックマンエグゼ6 电脑兽ファルザー	ARPG	CAPCOM
12月8日	召唤之夜・铸剑物语 起源之石	サモンナイト・クラフトソード物语 はじまりの石	ARPG	BANPRESTO
12月15日	最终幻想4 ADVANCE	Final Fantasy 4 ADVANCE	RPG	SQUARE・ENIX
预定	超级大解谜	みらくる! ぱんぞう	AVG	ATULS
	任性家庭	わがままフェアリー ミルモでポン!	SLG	KONAMI
	国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
	超级方块霸王ⅡX	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	CAPCOM
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探侦团 红眼の魔人	AVG	SUCCESS
	REMENTAR GERAD	エレメンタルジェレイド	ACT	TOMY
	飞龙之拳Ⅰ・ⅡPLUS	飞龙の拳Ⅰ・ⅡPLUS 激斗の3本入り	ACT	CULTUREBRAIN
	海贼王 海之梦 BattleEddition	ONEPIECE 海の梦 BattleEddition	FTG	BANDAI
	最终幻想5	Final Fantasy 5	RPG	SQUARE・ENIX
	最终幻想6	Final Fantasy 6	RPG	SQUARE・ENIX
	王女联盟	ユグドラ・ユニオン	SRPG	STING

PSP

10月20日	脑锻炼游戏PSP	东北大学未来科学技术共同研究所 川岛隆太教授监修 脑力トレーナーポータブル	ETC	SEGA
	福福之岛	福福の岛	AVG	SCE
10月27日	新纪幻想	新纪幻想～SSⅡアンリミテッドサイド～	SLG	IDEAFACTORY
11月22日	英雄传说 卡卡布三部曲 海の槛歌	英雄传说 ガガーブトリロジー 海の槛歌	RPG	BANDAI
	牧场物语・中秋之月 男孩&女孩	牧场物语 ハーベストムーン ボーイ&ガール	SLG	MMV
11月24日	FIFA06	FIFA06	SPG	EA
12月1日	★怪物猎人PSP	モンスターハンター ポータブル	ACT	CAPCOM
12月22日	我的块魂	仆の私の块魂	ACT	NAMCO
预定	PSP PARTY	PSP PARTY	TAB	AKUAPLUS
	天外魔境・第四默世录	天外魔境・第四默世录	RPG	HUDSON
	KARAKURI	KARAKURI	ACT	TECMO
	迷你巴特	ミニパト	AVG	BANDAI
	忍道・焰	忍道・焰	ACT	SPIKE
	炸弹人谜题	ピンボール	PUZ	HUDSON
	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	Zoo	Zoo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S・RPG	日本—SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
	TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
	红侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAINMENT
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战帕青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜! 帕青哥宣言	どこでも乐胜! パチスロ宣言	SLG	TECMO
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	危机核心 最终幻想7(暂定)	クライシスコア —ファイナルファンタジーVII—(暂定)	ARPG	SQUARE—ENIX
	遥远的时空中2	遥かなる时空の中で2	SLG	KOEI
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON
	麻烦世界	トイヘッズ・ワールド	AVG	I・F
	★超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	SLG	BANPRESTO

NDS

11月3日	创造漫画家物语	まんが家デビュー物语DS～あこがれ!	SLG	TDK
11月23日	欢迎光临 动物之森	おいでよ どうぶつの森	ETC	任天堂
12月8日	马里奥赛车DS	マリオカートDS	RAC	任天堂
预定	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	AVG	元气
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说	圣剑传说	A・RPG	SQUARE・ENIX
	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宫のロリータ—	AVG	MEGACYBER
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
	口袋妖怪・奇幻迷宫 青之救援队	ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	RPG	任天堂
	冒险王比特 BUSTERS LORD	冒险王ビィト バスターズロード	RPG	BANDAI
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON
	SONIC RUSH	ソニックラッシュ	RAC	SEGA
	起风的那个夜晚	あらしのよるに	AVG	TDK
	三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
	祈愿之旋律	おねがいマイメロディ	AVG	TDK
	★口袋妖怪・钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	RPG	任天堂
	★口袋妖怪・珍珠	ポケットモンスター パール	RPG	任天堂
	★口袋妖怪探宝队	ポケモンレンジャー	ETC	任天堂
	不可思议的迷宫・风来的西林DS	不思议のダンジョン 风来のシレンDS	RPG	CHUNSOFT
	机器猫・野比与恐龙的2006	ドラえもん のび太の恐龙2006 DS	AVG	SEGA
	水果村的动物们2	フルーツ村のどうぶつたち2	AVG	TDK
	LOST MAGIC	LOST MAGIC	AVG	TAITO
	KEROKERO7	ケロケロ7	AVG	BANDAI
	★逆转裁判4	逆转裁判4	AVG	CAPCOM

精彩礼品派送 80 名

PRESENT

本期抽奖截止时间 11月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一,得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

最速购买电软时间 ▶▶▶ 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止日期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

A KERORO军曹/死神别致链坠

（随机获取任意一款）



20名

B 随身玩伴 多罗玩偶



（随机获取任意一款）

5名

C 死神/死亡笔记多用挂扣

（随机获取任意一款）



10名

D 高达SEED来电闪

（随机获取任意一款）



5名

E 死神手带



10名

F NANA手机绳



10名

G 海贼王多用挂扣



（随机获取任意一款）

20名

167期中奖名单

A 原版暗黑手办： 江苏省/孙涛、河北省/李磊、吉林省/张宁

B 多罗玩偶： 浙江省/高翔、广东省/梁晓鹏、新疆/谢承江、重庆市/李灵、上海市/赵靓

C 火影忍者亲热天堂电话本： 上海市/洪正翔、北京市/张永旺、贵州省/刘云华、内蒙古/张策、四川省/秦培茂、陕西省/方晶、浙江省/杨磊、河南省/程秀岭、天津市/李文凭、福建省/张益金、甘肃省/沈明祖、贵州省/游川、辽宁省/郭庄、河北省/张朝磊、安徽省/赵阳、云南省/李泓达、天津市/杨旭、河南省/葛晗、山东省/李祺、广西省/王剑

D 原版高达SEED DESTINY EF收藏3： 宁波市/杨华、浙江省/章晗达、山东省/王收吉

E 高达SEED精致笔袋： 广东省/彭宇坊、上海市/张源源、广西省/周信邦、江西省/张晋、河北省/刘羽、四川省/钟进、河北省/付辰涛、上海市/包锦磊、广州市/张佳程、广东省/李春林、安徽省/赵云潇、安徽省/江陵、辽宁省/白雪峰、广东省/陈燕珊

F 火影胸针： 江西省/段一彪、河南省/葛畅、上海市/任梦遥、广东省/陈志成、天津市/田雨、上海市/沈伟、安徽省/包琦龙、广东省/张子能、云南省/肖雪峰、北京市/张泽华、重庆市/李涛、辽宁省/李典、上海市/汤文婷、重庆市/张宇、广西省/杨健锋

中国电玩榜中奖名单

火影忍者亲热天堂电话本： 安徽省/赵静涛、陕西省/杨青谕、四川省/郑洋、福建省/王佩文、辽宁省/刘学硕

火影胸针： 云南省/姜明、云南省/蒋军军、江苏省/刘浩林、江苏省/钱俊渝、广东省/何仲恒、安徽省/辛翌龙、福建省/董杰、广东省/李嘉怡、福建省/冯君、江苏省/王界、吉林省/于洋、上海市/郑昌杰、四川省/吴万藩、吉林省/曹光磊、北京市/戴宜策

原版高达SEED DESTINY EF收藏3： 江苏省/郭涛、四川省/杨霓皓、北京市/罗皓菡

EDITOR'S BLOG

最近由于等待PS2版本侍魂-天下第一剑客传心切，提前开始了练习，用的软件自然是MVS上最后的大作-侍魂零SP。接触之后才知道这款作品的精妙。在刻苦地练习后，终于将腐外道这个心仪角色的最难技巧冲步烙印押完成无失误。而最近收集了众多SP的日本高手录像后发现，外道还是属于防御反击的角色的。虽然超高难度的进步烙印押无失误完成，但实际在对战中能够实现这个大威力背投，是要靠脑子和其他技巧的。不过，身边的对手，基本上都被洒家押过一次了……

● 《SEED DESTINY》终于大结局了，之前拽得跟二五八万似的飞鸟和雷同学终于众望所归地被人棍王和狼哥一人一个转眼间秒掉，真是大快人心呐！长时间热烈的鼓掌！● 不知道SE最近是不是想钱想疯了，继FF4之后，又宣布FF5、6也将在GBA上推出复刻版,FF6可是系列最高之作啊！● 国庆期间去地坛书市很是淘了不少好书,其中一本N厚的《中国传统文化大观》。不是北斗假道学，实在是觉得作为一个中国人，祖宗留下来的这些宝贵财富打死都不能忘啊。

● 今年冷得真快，一下天就凉了，真是让人非常地不适应。● 在FIGO等新人加入后国米的攻击思路要比以前顺得多，现在看国米的球要比以前舒心好多。当然RECOBA的复活是最让我这个一直很喜欢雷科巴的人欣喜不已的。如果换个度量大一些的教练，国米拥有稳拿冠军的能力。●最近健身房长跑持续进行中,每天下班都去跑几圈。坚持了十多天后效果还真不错，身上的肥肉少了好多。在此建议缺乏运动的朋友们不foo都试一试，还是很有好处的。

● 假如我活了3000年，就是为了等一个心爱的人再次出现，那么我宁愿用死亡来代替千年的痛苦。就凭这一点，成龙的《神话》让小沛郁闷了很久。● 假如我要买Xbox360以及一台昂贵的高清晰电视和一套高级音响，我需要攒3年的钱，就凭这一点，我郁闷了很久。● 假如要我把《龙珠Z Sparking!》里全部90个人物都练熟，我起码需要3个月的时间，就凭这一点，这款游戏让我郁闷了很久。● 假如我上面说的这些事您都不以为然，那么我将郁闷更久……



2005年11月8日全国飘香上市！
酷玩意
又来了
TOYS
VOL.2
定价:9.80元
◆ 特别策划
FF7 少年归来，经典玩具不断档，体验另类电影玩具。
◆ 极品全方位
罪恶之城、僵尸新娘、麦克法兰龙系列强势周边登场。
◆ 业界扫描
迪斯尼乐园全面欢乐探索报道，锁定你的眼球。
◆ 强档专栏
大霹雳/球型关节娃娃，好内容再接再厉。
◆ 机器人工厂
机战、变形金刚、五星物语，涉及广泛不乏经典。
◆ 国内扫描
新栏目新感觉，营造便利玩具消息渠道。
更多内容！
更多期待！
动漫游戏时尚周边情报旗舰志
酷玩意
TOYS
VOL. 2
士力架巧克力随刊赠送
劲热赠品
模型套件
高达SEED DESTINY
ZGMF-X42S命运高达
1/100比例模型套件
人气MG系列 MSN-04 龟霸
1/1700 EX MODEL 23 萨拉米斯&麦哲伦
随刊特别赠送
看TOYS 品美味！
双倍回味双重享受！
“士力架花生夹心巧克力”
邮购请注明“TOYS2”邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

搜酷 New No 01 创刊号

2005 NOV

STREET FASHION & CULTURE MAGAZINE

WHAT'S COOL ? C-CREAT O-ORIGINAL O-OSMATIC L-LOOK



封面仅供参考

全国好评热卖中 200页全彩资讯

9 771002 325002

邮购时请注明“搜酷”邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/ 64472180 邮资免取